

650 MB
CZYSTY
ADRENALINY!!!

W numerze
CD ROM

CD-ACTION

NR 1/96 (1)
Kwiecień - Maj

INDEKS 334561
ISSN 1426-2916

cena 9zł 50gr (95000 zł)

KONKURS
Wygraj napęd CD ROM

Tu powinien być CD-ROM
Tu powinien być CD-ROM

GRY

"Actua Soccer"
"A. D. 2044"
"Need for Speed"
"Mortal Kombat 3"
"The Dig"
"Tekwar"
"Warcraft 2"

NAPOLEON
EUROPE
NAPOLEON
EMPIRE
Multimedialna encyklopedia

SŁOWNIK
Angielsko-polski

TESTY SPRZĘTU
Mikrofony oraz PC RADIO



COVER CD z polskim menu



Numer 1
Kwiecień-Maj 1996

WYDAWCA

Silver Shark

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
z-ca red. nac.

Mariusz Turowski
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kawa, Piotr Krzysztofik,
Jan Jankowski, Piotr Lasoni,
Aleksander Lemiec,
Wojciech Orawski, Marek Pawlik,
Paweł Plaza, Witold Rudolf,
Tomek Szymański,
Piotr Wyrzykowski

DESIGN & DTP

Sebastian Dragun, Adam Szczerba

PROJEKT OKŁADKI

ZOR-BA
tel. (0 77) 54 58 81

DRUK

Prasowe Zakłady Graficzne,
Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

ADRES WYDAWCY

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 34 37 071 w. 38
tel. /fax (0 71) 34 120 83

Materiały zawarte w czasopiśmie
nie mogą być w całości lub
częściowo kopiowane,
fotokopiowane, reprodukowane,
tłumaczone ani zredukowane do
formy elektronicznej, czy też
odczytywanej przez maszyny bez
pismennej zgody wydawcy

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności
za treść ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów
nie zamówionych oraz zastrzega sobie
prawo redagowania i skracania
tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe
są zastrzeżone przez ich właścicieli
i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych

Od redakcji

To nie jest żart primaaprilisowy. To, co trzymają Państwo
w rękach jest najprawdziwszym, realnym i rzeczywistym
pierwszym numerem naszego nowego dwumiesięcznika -
CD-ACTION. Magazyn ten ma za zadanie zapełnić lukę na
polskim rynku prasy komputerowej i w najlepszy sposób
przedstawić wielkie zmiany, jakie w ostatnich latach ogarnęły
informatyczny świat: wcielenie w życie idei, które jeszcze do
niedawna pozostawały pomysłami autorów prozy science
fiction. Szczególnie widoczny postęp nastąpił w dziedzinie
multimediów. Wspaniałe, mieniące się kolorami obrazy,
realistycznie animowane sekwencje filmowe czy najwyższej
jakości muzyka zachwycają nawet najwybredniejszych
odbiorców.

CD-ACTION to w wielkim skrócie pismo dla każdego
użytkownika komputera, niezależnie od stopnia
informatycznego wtajemniczenia. Umieściliśmy w nim
informacje o najciekawszych programach dostępnych na
polskim rynku. Uzupełnieniem opisów i recenzji zawartych na
łamach pisma jest płyta CD, na której znajduje się to, co godne
jest, naszym zdaniem, szczególnej uwagi. W tym celu
nawiązaliśmy kontakt z wiodącymi producentami oraz
największymi dystrybutorami oprogramowania. Mamy
nadzieję, że taka formuła magazynu spotka się z Państwa
aprobatą.

Serdecznie zapraszamy do współredagowania CD-ACTION
oraz do nadsyłania wszelkiego rodzaju uwag pod naszym
adresem. Najciekawsze propozycje postaramy się wykorzystać
w kolejnych numerach.

Jerzy Kucharz

Uwaga!: Znajdujący się na płycie „Informatyczny
słownik angielsko-polski” nie został ujęty w menu. Aby
uruchomić aplikację bezpośrednio z płyty należy
posłużyć się komendą menedżera programów - Plik/
Uruchom (File/Run) lub inną standardową metodą
uruchamiania programów w systemie Windows. Można
również skopiować pliki słownika do katalogu na dysku
twardym i postąpić jak wyżej.

Z myślą o Państwa wygodzie zaopatrzyliśmy płytę
w specjalnie w tym celu stworzony system menu, za pomocą
którego można w łatwy sposób przeglądać zawartość
kompaktu oraz instalować bądź uruchamiać wybrane
programy. Staraliśmy się zaprojektować go w ten sposób by
był jak najbardziej przyjazny i prosty w obsłudze nawet dla
początkujących użytkowników komputera. Poniżej postaramy
się krok po kroku przedstawić zalecany sposób postępowania
z naszym CD-ROM'em.

1. Umieść płytę w kieszeni napędu.
2. Przejdź na dysk CD wpisując „D:[ENTER]” (D oznacza symbol pod jakim zainstalowany został twój CD-ROM).
3. Uruchom menu poleceniem „start.bat[ENTER]”.
4. Ukaze się ekran roboczy naszego menu. U góry znajdują się klawisze dostępu do poszczególnych grup tematycznych (Gry, Shareware, Programy użytkowe, Dema) oraz klawisz wyjścia z programu.
5. Wybieramy interesującą nas grupę tematyczną i klikamy na niej myszką lub wciskamy podkreśloną literę na klawiaturze.
6. Rozwinie się lista programów zakwalifikowanych do danej grupy, po której możemy się poruszać za pomocą myszki lub kursorów. Niektóre programy na liście wyróżnione są symbolem CD oznaczającym, że można je uruchamiać bezpośrednio z płyty - klawisz ENTER lub kliknięcie przycisku myszki - gdy dana pozycja jest podświetlona. Użycie tych samych klawiszy w odniesieniu do programów nie oznaczonych wspomnianym symbolem spowoduje rozpoczęcie procesu instalacji na twardym dysku.
7. Po zakończeniu pracy z menu należy wcisnąć przycisk Koniec.

Menu działa w trybie graficznym VGA (do jego
uruchomienia wymagana jest karta VGA lub lepsza).
- Program automatycznie rozpoznaje zainstalowaną
myszkę. - Na płycie znajduje się gra AD 2044
przeznaczona wyłącznie do pracy w systemie
Windows'95. - W razie jakichkolwiek problemów
z instalacją bądź uruchamianiem programów prosimy
o wnikliwe przeczytanie opisanej powyżej metody
postępowania, przeanalizowanie ewentualnych źródeł
błędów i dopiero w ostateczności kontakt z redakcją
(telefon jest podany na płycie).

Spis treści

Lion	1
Empirowy kalejdoskop	2
Teleinfo	4
Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0	5
Eureka	6
Komputerowa kaligrafia	7
Egzamin z fizyki	8
Animowana kartkówka	9
Barwne wkuwanie	10
Żarty się skończyły	12
Nawigacja strategiczna	13
Z myszką i szpadą w XVI wiek	14
Mania prędkości	15
Orki atakują	16
Worms	17
Wodny świat bez Costnera	18
Demolka	19
The Web kontra Extreme Pinball	20
Monstra z lodowych krypt	22
Misja Harolda	23
Niezwykły rok 2044	24
Actua Soccer	26
Krzyżowiec	27
High terror	28
Sielska łamigłówka	31
Czerwony Baron	32
Barwy i Dźwięki trupiego mózgu	34
Przekroczyć bramę czasu	36
W objęciach Sheevey	38
2 w 1	39
Ave Cezar	40
Rozgrywka na asteroidzie	41
Shareware	42
Scena komputerowa Multimedialne dodatki do PeCeta	44
PC radio	45
Zezem z klawiatury	46
Masakra w parku	46
Krzyżówka	47
Tipsomania	48

Indeks programów

- Actua Soccer
- A.D. 2044
- Amy's Fun-2-3 Adventure
- Arcade Pool Overdrive
- Brain Dead
- Caesar 2
- Crusader: No Remorse
- Dawn Patrol
- Delphi
- Discis Books
- Extreme Pinball
- Fonty '95
- Halloween Harry 1.2
- Informatyczny słownik angielsko-polski
- Korepetytor z fizyki
- Lion
- Misja Harolda
- Mortal Kombat 3
- Napoleon
- Navy Strike
- The 6th Musketeer
- Photo Vision Pro 1.1
- Polonista
- Pomocnik krzyżówkacza

- Prawo krwi
- Prisoner of Ice
- Sołtyś
- Tekwar
- Teleinfo
- Tempest 2000
- The Dig
- The Last Bounty Hunter
- The Need For Speed
- The Web
- Time Gate
- Warcraft II
- Wetlands
- Windows Commander
- Worms

Podobno w każdym z nas drzemie dzika bestia a to, że się na co dzień nie ujawnia zawdzięczamy tylko ramom nałożonym przez cywilizację. O prawdziwości tej tezy wydają się świadczyć historie dzieci wychowanych przez wilki, lwy lub inne zwierzęta i wykazujących cechy swoich przybranych rodziców. Nawet najbardziej niepozorny, stłamszony przez otoczenie, z pozoru łagodny szary obywatel w pewnych sytuacjach obnaża kły i pazury, rozpoziera skrzydła lub przynajmniej nastrosza pióra. W takich chwilach opadają okowy kultury, wychowania i konwenansów, a w zamian budzi się zwierzęcy instynkt. Pół biedy, gdy potrafimy kontrolować atawizmy odziedziczone po pradawnych przodkach, niestety czasem metamorfoza następuje bez udziału naszej świadomości.

Przykłady takich dramatów przytacza literatura; doktor Jekyll i pan Hyde, wilkołaki, ludzie-koty, kobieta-pająk są najbardziej znanymi ofiarami głęboko zakodowanej w genach przeszłości. Nawet w codziennym życiu co krok spotykamy wśród przedstawicieli gatunku ludzkiego osobników, których zachowanie przywodzi na myśl świnię, słonia, osła czy innego zwierzę. Ale cóż,... z naturą nikt nie wygra, chodzi jedynie o to, by bestia budziła się w odpowiednich chwilach. Istnieje sposób na całkowicie bezkarne poddanie się instynktowi. Dzięki serii multimedialnych programów firmy Sanctuary Woods mogliśmy wcielić się w wilka (program Woolf), a obecnie możemy także przybrać skórę króla

afrykańskiej sawanny - lwa. Lion bardzo przypomina poprzednika, został jednak wzbogacony o bardzo rozbudowaną część poznawczą - Lion Safari, dzięki której zdobędziesz mnóstwo cennych informacji o swoim alter ego (może dzięki nim łatwiej Ci będzie przetrwać w walce o byt). Zdobyta podczas safari wiedzę możesz wykorzystać rozgrywając jeden z dwudziestu scenariuszy. W każdym z nich staniesz przed innym zadaniem, wymagającym zastosowania odmiennej taktyki, wykorzystania różnych cech i umiejętności. Na jego wykonanie masz określoną ilość czasu, po upływie którego albo zostaniesz uznany zwycięzcą albo pokonanym. Scenariusze dobrano w ten sposób by jak najpełniej oddały różne aspekty życia lwa; obejmują między innymi karmienie młodych lwiat, zdobycie

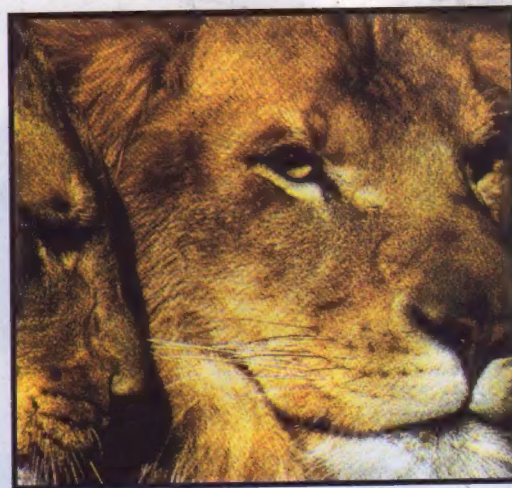


rozgrywki, czyli swobodnie zaaranżowanej symulacji. Na wstępie możemy dokonać wyboru początkowych warunków panujących na obszarze objętym symulacją. Wyznaczamy czas trwania gry, liczebność zwierzyny

łownej, rodzaj warunków atmosferycznych, liczbę czyhających na nasze życie kłusowników oraz porę roku na początku gry. Wszystkie powyższe parametry w zasadniczy sposób wpływają na stopień trudności. Kolejnym etapem jest wybór osobnika, w którego ciele będziemy znosić trudy życia na sawannie. Do dyspozycji mamy dwadzieścia postaci



partnera, wymykanie się ekipie ZOO, walkę o przywództwo w stadzie, walkę z hienami, ucieczkę przed kłusownikami, i wiele innych działań składających się na lwią egzystencję. Doświadczenia nabyte w trakcie rozgrywania scenariuszy mają przygotować nas do kulminacyjnej



różniących się charakterem, umiejętnościami i predyspozycjami fizycznymi (między innymi kondycją, siłą, wytrzymałością na głód, zdolnościami myśliwskimi). Wśród nich znajdują się zarówno samotne samce, niewielkie stada, jak i lwice z młodymi. Jak widać, możliwości jest bez liku, dzięki czemu możesz nigdy nie powtarzać dwa razy takiej samej gry. Teraz pozostaje tylko nadać naszemu bohaterowi imię i wyruszyć na podbój Serengeti. Przekonacie się, że życie króla zwierząt to nie chleb z dżemem i być może docenicie dobrodziejstwa wynikające z faktu urodzenia się człowiekiem.

PONY

Lion

Sanctuary Woods

Dystrybutor

Mirage Software & Media

☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

486DX/33, 4 MB RAM,
SVGA, SB, MYSZ,
CD-ROM

Cena

146.40 zł

Empirowy kalejdoskop



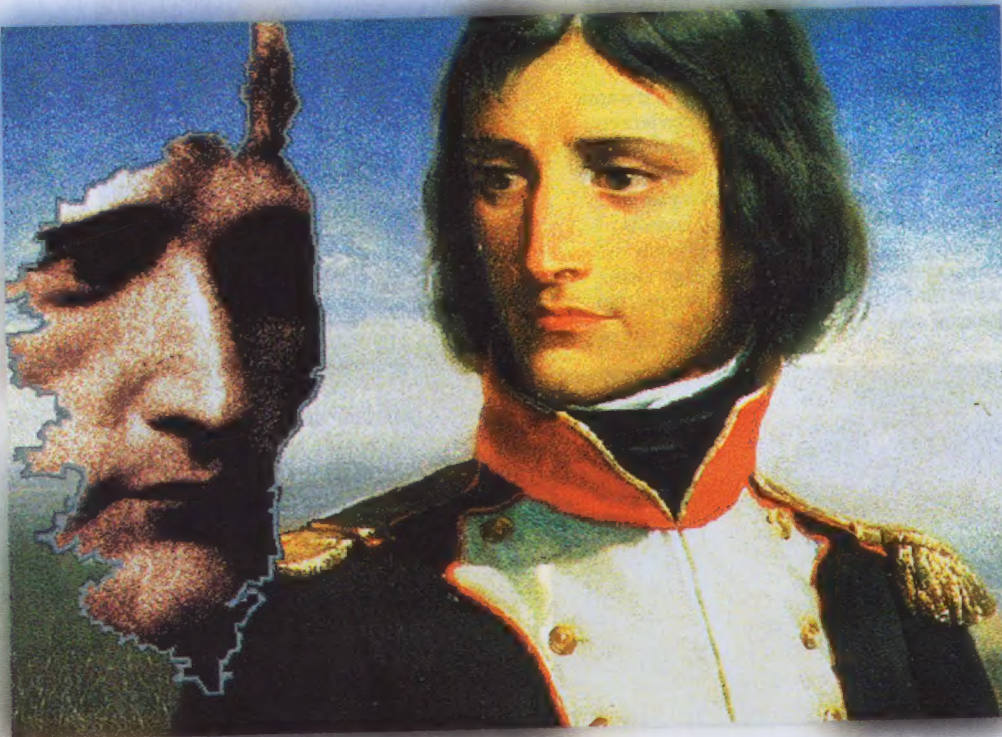
Niewiele osób wywarło tak głębokie piętno na losach świata, narodów i pojedynczych jednostek jak Napoleon Bonaparte. Równie wąskie jest chyba grono osób skłonnych nie zgodzić się z tą opinią.

Tak jak usycha drzewo pozbawione korzeni, tak umiera cywilizacja pozbawiona historii. Musimy więc pielegnować wiedzę o minionych wiekach, o wydarzeniach zmieniających oblicze Ziemi, o ludziach wytyczających losy narodów. Od tego zależy nasz byt istot rozumnych.

Historia jest również sposobem na oderwanie się od szarej i nijakiej teraźniejszości, przeżycie dawno zapomnianych uniesień i namiętności, wspaniałą, pełną przygód, a zarazem całkowicie bezpieczną (i bezpłatną) podróż w przeszłość. Jak to zwykle bywa, istnieją



pewne epoki i postacie historyczne, do których sięgamy chętniej niż do pozostałych. Taką epoką jest z pewnością Empire, zaś bohaterem - człowiek nazywany przez jednych pogardliwie Małym Kapralem, a przez innych Wielkim Cesarzem Francuzów, czyli Napoleon Bonaparte. O najsłynniejszym Korsykaninie napisano setki opasłych tomów oraz tysiące pomniejszych publikacji, jednak dopiero zastosowanie techniki komputerowej pozwoliło na powstanie tak wszechstronnej i bogatej w treść monografii, jaką jest multimedialna encyklopedia wydana na płycie CD pod tytułem „Napoleon - Europe and the Empire”. Zgromadzone w niej zasoby obejmują setki dokumentów napisanych ręką cesarza i do niego skierowanych, obszerny indeks nazwisk osób z nim związanych, dziesiątki map ówczesnej Europy





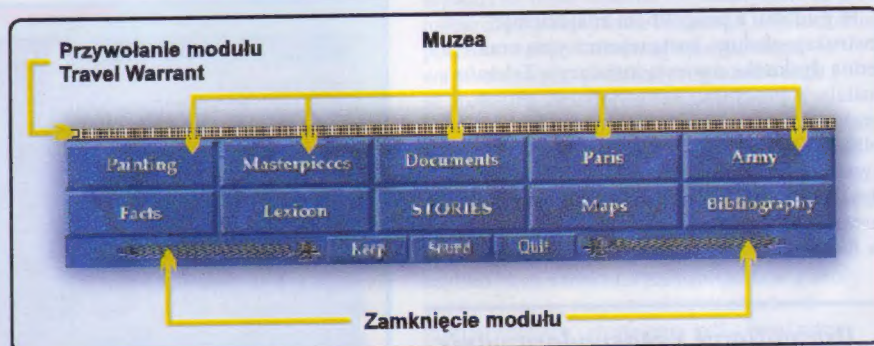
z zaznaczonymi polami bitew i szlakami wypraw, reprodukcje obrazów o tematyce napoleońskiej, zdjęcia eksponatów pochodzących ze zbiorów największych muzeów gromadzących pamiątki po Napoleonie i mnóstwo innych - niezwykle interesujących materiałów faktograficznych (niezwykle wrażenie wywierają między innymi animowane sekwencje opatrzone w komentarz słowny ilustrujące przebieg kampanii napoleońskich). Nad zapewnieniem właściwego poziomu merytorycznego czuwało grono wybitnych ekspertów z francuskich organizacji muzealnych i historycznych, z kolei możliwość wygodnego i dostosowanego do indywidualnych potrzeb każdego użytkownika poruszania się po tym gąszczu informacyjnym zapewnia doskonały interfejs firmy Infogrames. Dzięki niemu w każdym momencie mamy

dostęp do rozmaitych grup tematycznych, indeksów

**„Armaty zabiły feudalizm.
Atrament zabije społeczeństwa
nowoczesne”**

Napoleon Bonaparte

nazwisk czy spisów ilustracji bardzo ułatwiających wyszukiwanie potrzebnych danych (panel nawigacyjny uaktywnia się po kliknięciu wszechobecnej ikony przedstawiającej stylizowaną literę N). Program zaiste przytłacza bogactwem treści i przepychem formy. Klimat wielkości podkreśla grająca w tle muzyka największych kompozytorów: Bethovena, Haydna i Czajkowskiego. Niezapomniane wrażenia, ogromna wartość poznawcza, wspaniałe efekty wizualne i dźwiękowe sprawiają, że z pełną odpowiedzialnością polecam ten program każdemu posiadaczowi zestawu multimedialnego.



JAN JANKOWSKI



Elba - wyspa, na której Napoleon Bonaparte spędził ostatnie lata swojego życia.

Napoleon
Infogrames Multimedia

Dystrybutor
Marksoft
☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja
486 DX 33 MHz 8 MB RAM
4 MB wolnego miejsca na dysku,
Windows 3.1, SoundBlaster,
VGA (640x480), 256 kolorów,
CD-ROM 2 x speed

Cena
98,90 zł

Programów pomocnych w uporządkowaniu naszego dnia pracy jest coraz więcej. Niestety, rodzima produkcja praktycznie nie występuje w sklepach. Jedną z firm pragnących zmienić ten stan rzeczy jest Zukom, ze swoim programem nazwanym Teleinfo.



Teleinfo

W pudełku z programem znajdziemy: instrukcję obsługi, kartę rejestracyjną oraz jedną dyskietkę z wersją instalacyjną Teleinfo. Instalacja programu jest wyjątkowo prosta, praktycznie sprowadza się do uruchomienia pliku TELEINFO.BAT i wskazania katalogu docelowego na naszym dysku twardym. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na fakt, iż Teleinfo nie pracuje w modnych ostatnio „okienkach”. Daleko mu

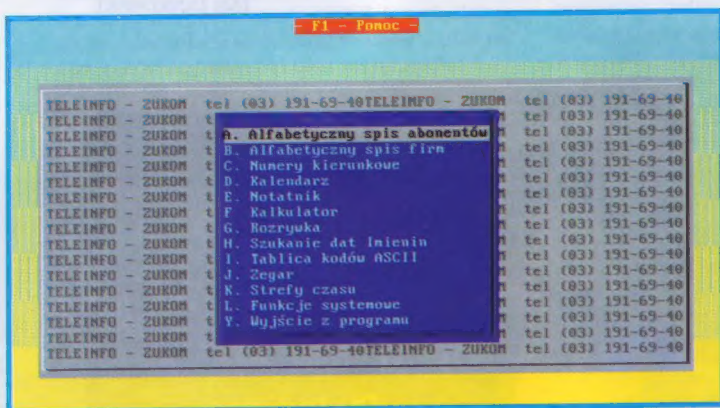
„Prawidłowe zagospodarowanie naszego czasu jest podstawowym warunkiem odniesienia sukcesu we współczesnym świecie.”



skromnym zdaniem niemało. Znajdziemy tu: kalendarz, notatnik, kalkulator, zegar, spis firm oraz numerów telefonicznych, strefy czasu, szukanie dat imiennin, a także dwie gry - tetris oraz puzzle. Dla dociekliwych przeznaczono dwie opcje. Pierwsza podaje kody ASCII poszczególnych znaków dostępnych z klawiatury, druga natomiast informuje między innymi o posiadanej konfiguracji komputera oraz pozwala na odbudowanie zniszczonych indeksów. Obsługa Teleinfo odbywa się za pomocą klawiatury, informacja

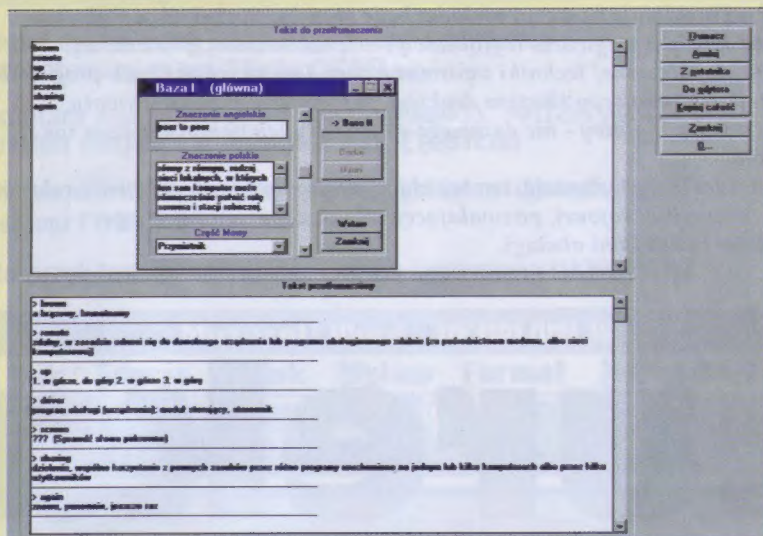
istotna dla osób nie posiadających gryzonia przy swoim komputerze. Przydatna w pracy z Teleinfo jest kontekstowa pomoc (klawisz F1). Docenić to będą mogły zapewne wszystkie osoby roztrągnięte - koniec z nerwowym poszukiwaniem papierowej instrukcji. Nie chcąc nikogo zanudzać, zapraszam do samodzielnej oceny programu. Państwo jako potencjalni użytkownicy Teleinfo zadecydują o tym, czy program ten będzie wykorzystywany na co dzień w naszej pracy. Myślę, że warto przyrzeć się bliżej temu produktowi..

(JA)



zatem do efektywnej oprawy graficznej cechującej to środowisko. Brak również w nim wielu opcji spotykanych w bardziej rozbudowanych tego typu aplikacjach. Nie przesądza to jednak o wartości użytkowej, świadczy o tym spora grupa użytkowników tego programu. Co zatem oferuje nam Teleinfo? Moim





Dzięki Słownikowi możemy otrzymać różne opcje przetłumaczenia danego tekstu. Wybieramy najbardziej nam pasującą.

Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0

Prawdopodobnie każdy bez oporów zgodzi się z twierdzeniem, że posiadacze komputerów przynależą do kasty ludzi uprzywilejowanych. Mają oni nieograniczoną możliwość penetrowania najważniejszej dziedziny współczesnego życia - informacji. Wraz z tym przychodzi specjalny dostęp do źródeł wiedzy.

Interaktywne bazy danych, filmy komputerowe, wydawane na krążkach CD wszelkiego rodzaju poradniki, encyklopedie, słowniki oraz szybki dostęp do informacji tam zawartych - oto co między innymi proponuje nam komputer. Program rodzimej produkcji - Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0 z zamierzenia ma korzystać z osiągnięć najnowszej techniki i pomóc nam pozbyć się wielu ciężkich tomów książek i wątpliwej przyjemności wertowania ich. Jak wiemy, uniwersalnym językiem przypisanym domenie informatyki jest język angielski. Powszechne stosowanie jednego języka ma ułatwić dogadanie się z komputerem zarówno amatorom jak i profesjonalistom. Jednak wiadomo jak to w życiu bywa: laicy stosują zwroty jasne, komunikatywne i działające na wyobraźnię, a profesjonaliści jak zwykle zmierzają w stronę wytworzenia jakiegoś specyficznego dialektu. Weźmy na przykład określenie znanego „device” - „joystick”. Prawda jakie łatwe do zapamiętania? - po prostu drążek (stick) radości (joy). Z drugiej

strony spotkać możemy zwroty typu „characteristic underflow”, co przekłada się jako „ujemne przepełnienie pozycji przecinka dziesiętnego”. Przeciętny człowiek zaopatrzonego w mały słownik angielsko - polski nie ma szans na odgadnięcie takich „slangowych” terminów. Jest bezradny, musi skapitulować. Podobnie użytkownik komputera - gdy na monitorze zaczynają pojawiać się skomplikowane i niespotykane dotąd informacje i teksty, wpada on w popłoch i jest już właściwie pewien - zbliżają się kłopoty, sprzęt się sypie. Tymczasem wystarczyłoby tak niewiele... Właśnie, czarne myśli mogą być łatwo przepędzone - po prostu trzeba zainstalować na twardym dysku Informatyczny Słownik angielsko - polski 1.0 (to właśnie z niego zaczerpnąłem definicję „ujemnego przepełnienia...”). Słownik zawiera w swojej bazie danych około 26 tysięcy haseł. Program tłumaczy słowa oraz zwroty z informatyki, elektroniki i telekomunikacji. Na próżno więc szukać w nim przekładów prostych angielskich zwrotów typu „Ala ma kota”. Służyć ma przede wszystkim do tłumaczenia różnorakich plików txt, doc itd... zawierających trudną do przetrawienia wiedzę techniczną (dla mnie osobiście nawet po polsku jest ona niezrozumiała). Obsługa programu jest bardzo prosta, rzekłbym „jednominutowa” (bo około jedną minutę należy poświęcić na opanowanie interfejsu użytkownika). W lewej części ekranu znajdują się dwa obszerne okna: w górnym wprowadzamy angielskie hasła do tłumaczenia, w dolnym otrzymujemy

odpowiedź. Pojawienie się trzech znaków zapytania oznacza, że w bazie danych nie ma szukanych zwrotów. Siedem przycisków z prawej strony reprezentuje opcje główne.

Program obsługiwać możemy myszką, jednak znacznie wygodniejsze jest wykorzystanie do tego celu skrótów klawiaturowych. Tłumaczenie odbywa się szybko i „bezboleśnie”. Program akceptuje pojedyncze słowa, całe zwroty oraz zdania. W tym ostatnim wypadku słownik „przemyśli” każde słowo osobno i poda jego możliwe tłumaczenia. Ciekawą opcją Słownika wyróżniającą go z szeregu konkurencyjnych programów tego typu jest wykorzystanie schowka Windowsa. Dzięki temu jest on otwarty na „świat zewnętrzny” i może służyć jako uzupełnienie popularnych programów pod Windows. „Ekstra” opcją jest możliwość wzbogacania przez użytkownika istniejącej bazy danych o własne tłumaczenia. Wrażenia jakie wywarł na mnie słownik informatyczny są jak najbardziej pozytywne. Wcześniej wielokrotnie potrzebowałem fachowego językowego wsparcia, czy to podczas programowania w Turbo Pascalu czy też w zawodnym środowisku Windows. Słynny, uniwersalny jak zawsze Webster był za obszerny aby zmieścić się zarówno na mojej półce z książkami, jak i na dysku twardym mojego komputera. Natomiast opisywany słownik jest w sam raz (zajmuje niewiele ponad 4 MB), a przy tym tłumaczy szybko i bez zarzutu. Przetłumaczone zwroty pozbawione są niepotrzebnych objaśnień gramatycznych - dostajemy tylko konkretny i ścisły odpowiednik angielski. Program jest elastyczny - przetłumaczony tekst można bez problemu obrabiać w dowolnym edytorze z Windows. Prostota, funkcjonalność i obszerność bazy danych sprawia, że jest on niezastąpionym partnerem podczas korzystania z komputera - przydaje się praktycznie na każdym kroku.

LANCE

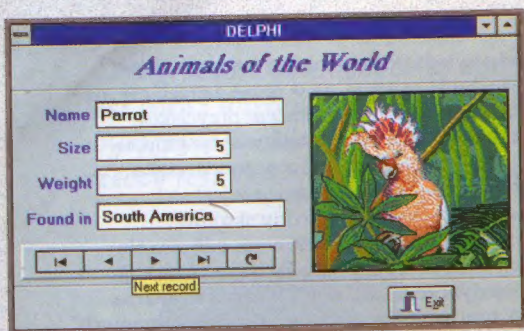
Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0

Michał Janicki

Dystrybutor
PG Elektronics
☎ (032) 315-075 do 79 w. 231

Minimalna konfiguracja
386SX - 4 MB RAM
VGA

Cena
20 zł

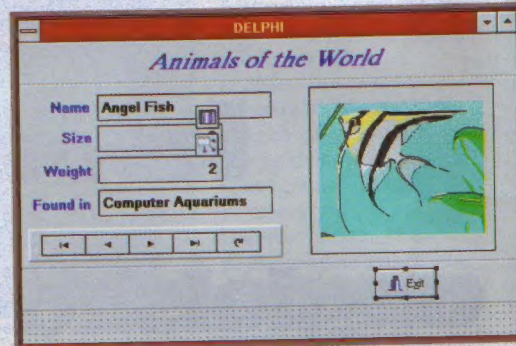


Ale, ale... nie wyjawilem jeszcze imienia naszego bohatera. Jest nim Delphi oraz wersja próbna (Primer Edition) tego języka programowania pod Windows najnowszej generacji. Jak wiadomo języków programowania w różnych wariantach i konfiguracjach jest prawie tyle samo co programistów. Każdy z nich ma swoje wady i zalety, w pewnych zastosowaniach sprawdza się lepiej a w innych gorzej, każdy ma swoich zagorzałych wyznawców i przeciwników. Delphi firmy Borland łączy w sobie zalety wielu wcześniejszych systemów dodając do nich charakterystyczne dla siebie cechy. Jego szkieletem jest obiektowo zorientowany język programowania Object Pascal wywodzący się w prostej linii od jednego z najlepiej znanych i popularnych języków - Pascala. Po tym przodku odziedziczył przejrzystą strukturę pozwalającą zrozumieć ogólne zasady tworzenia programów (nie bez powodu Pascal stał się językiem „szkolnym”, stanowiącym zazwyczaj pierwszy etap w nauczaniu informatyki), modularność - czyli możliwość budowania całości z mniejszych „cegiełek” oraz ogromną elastyczność pozwalającą na

"Chciałbyś pisać efektowne i efektywne programy pod Windows? Nie masz doświadczenia w programowaniu, a chciałbyś nauczyć się tej sztuki? Sięgnij po Delphi, a zakochasz się w nim bez pamięci."

32-bitową odmianę Delphi przeznaczoną specjalnie do pracy w tym środowisku i wykorzystującą jego możliwości. W celu sprostania oczekiwaniom programistów w tej materii zaprojektowano najpierw Visual Basic, a następnie wersje innych znanych języków programowania opatrzone przedrostkiem visual (Visual C++, CA Visual Objects). Delphi jest również językiem klasy visual, choć nie wynika to z nazwy. Łatwość projektowania oraz wysoka efektywność (i efektywność)

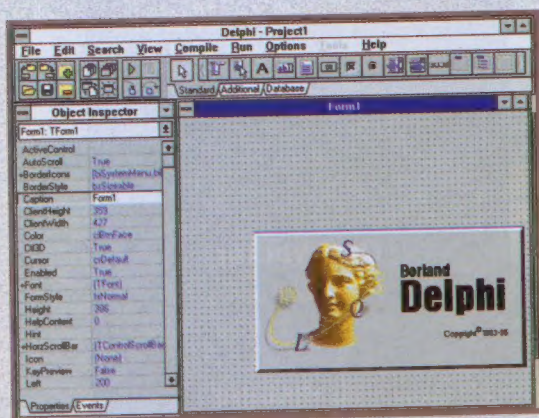
graficznego interfejsu użytkownika (GUI) są w jego przypadku naprawdę zdumiewające. W ciągu piętnastu minut po pierwszym uruchomieniu udało mi się wygenerować własny program wyświetlający tekst pisanyadaną czcionką w oknie o podanych wymiarach i kolorze tła, sterowany za pomocą klawiszy funkcyjnych klikanych myszką. Wklepałem przy tym dosłownie trzy linie kodu, pozostała część sprowadzała się do wyboru stosownych elementów z zestawu komponentów standardowych i umieszczaniu ich w pożądanym miejscu na ekranie. Ogromną zaletą Delphi jest możliwość dołączania dowolnej liczby nowych komponentów (takich



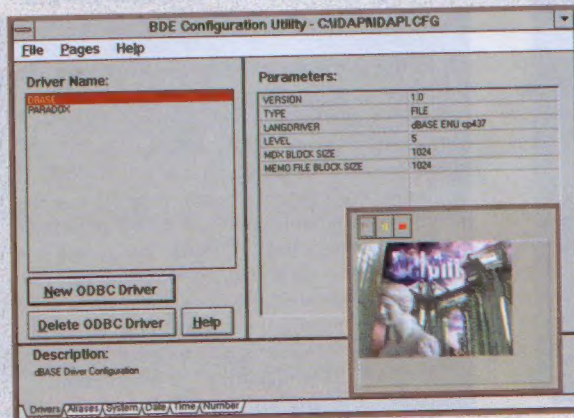
jak różne kroje klawiszy, nowe rodzaje okienek edycyjnych czy cokolwiek sobie wymarzymy), bądź wykorzystanie elementów przeniesionych z Visual Basicu zapisanych w zbiorach VBX. Korzystając z okazji, że pojawiła się przed chwilą wzmianka o Visual Basicu pragnę odnotować szybkość kodu wynikowego wygenerowanego za pomocą Delphi (programy napisane przy jego użyciu są kilkakrotnie szybsze od tych napisanych przy pomocy Visual Basicu). Ogromnym polem zastosowania informatyki jest tworzenie i zarządzanie bazami danych. Projektanci Borlanda wyposażyli swoje dziecko w specjalistyczne mechanizmy ułatwiające obsługę tych niezwykle ważnych struktur. Moduł odpowiedzialny za wspomaganie projektowania systemów baz danych oparty jest na standardzie SQL dzięki czemu zachowuje kompatybilność z większością

liczących się w tej dziedzinie aplikacji. W łatwy sposób możemy wykorzystywać bazy utworzone za pomocą popularnych programów takich jak dBase czy Paradox. W wykazie przodków, z których spuścizny Delphi czerpie swą moc, należy więc umieścić także całą rodzinę języków SQL. Niestety, w tym momencie muszę przerwać peany na cześć Delphiego zapraszając Państwa na kolejny odcinek zapoczątkowanego niniejszym artykułem cyklu.

JAN JANKOWSKI



wykorzystanie go w większości dziedzin informatycznych. Obecnie ogromny nacisk kładzie się na oprawę graficzną budowanych aplikacji oraz na projektowanie coraz doskonalszych i przyjaznych dla użytkownika interfejsów. Takie wymogi pociąga za sobą praca w systemie Windows czy ostatnio Windows '95 (Borland przygotował również



OknoFont to nowy interesujący font systemowy przygotowany przez Studio OKNO.

OknoFont jest mniejszy od standardowego "vgasys.fon" posiada eleganckie polskie znaki Ęęąśłłóń

Plik oknoFont.fon znajduje się na dyskietce dystrybucyjnej zestawu FONTY '95

Oto przykładowe menu z czcionką systemową OKNOFONT:

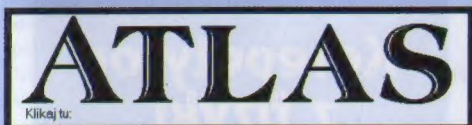


Fonty'95 kuszą przejrzystym, a co najważniejsze - polskim, menu. Dzięki niemu pisanie jest zadziwiająco przyjemnym zajęciem.

KOMPUTEROWA KALIGRAFIA

Często większe znaczenie ma forma komunikatu niż jego treść. Nikt nie zwraca uwagi na nawet najbardziej odkrywcze zdanie napisane niechlujnie, na pomiętej kartce, zacinającym się długopisem. Dlatego nigdy dosyć fontów!

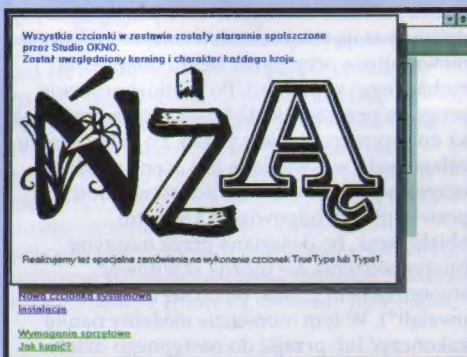
Jedną z największych zalet systemu Windows jest możliwość swobodnego manipulowania krojami czcionek używanych do tworzenia wszelkich dokumentów, tabel czy innych danych o charakterze tekstowym. Jak



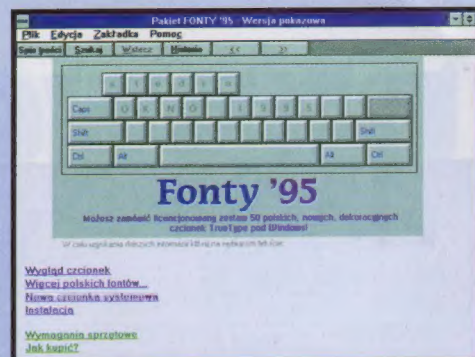
bardzo wpływają użyte fonty na wygląd „okienek”, wie chyba każdy użytkownik komputera, a zwłaszcza osoby obeznane z edytorami tekstów czy programami DTP. Standardowo instalowany jest wraz z systemem spory zbiór różnego rodzaju czcionek, który może jednak okazać się niewystarczający dla bardziej wybrednych użytkowników. Szczególne znaczenie mają czcionki dla osób zajmujących się wszelkiego typu działalnością wydawniczą lub



profesjonalną obróbką tekstu (wspomniałem już o Desktop Publishing). Dla nich przede wszystkim wrocławska firma Okno przygotowała zestaw pięćdziesięciu wspaniałych, bardzo dekoracyjnych czcionek True Type przeznaczonych do wykorzystania we własnych projektach. Do zestawu dołączono prosty w obsłudze program instalacyjny pod Windows, dzięki któremu



bardzo łatwo możemy umieścić nowe czcionki w systemie (normalnie wymagałoby to pewnych zabiegów). Ogromną zaletą opisywanego zbioru jest skrupulatnie przeprowadzone „spolszczenie” wszystkich krojów z uwzględnieniem ich indywidualnego charakteru, dzięki czemu dostosowane są idealnie do potrzeb polskiego odbiorcy (zazwyczaj ciekawsze czcionki nie zawierały dotąd polskich znaków). Oczywiście, decydujące znaczenie dla przydatności podobnych zestawów ma estetyka wykonania poszczególnych fontów, a ta stoi w naszym przypadku na najwyższym poziomie. Szczególne znaczenie ma w środowisku Windows tak zwana czcionka systemowa, którą opisywane są wszystkie elementy składowe systemu takie jak ikony, grupy czy komunikaty.



W produkcie Microsoftu tą rolę pełni czcionka vgasys.fon. Dzięki pakietowi Fonty '95 możemy zastąpić ją nowym, znacznie

Świetny pakiet ciekawych graficznie fontów z wszystkimi polskimi znakami! Niejeden tekst wypięknieje...

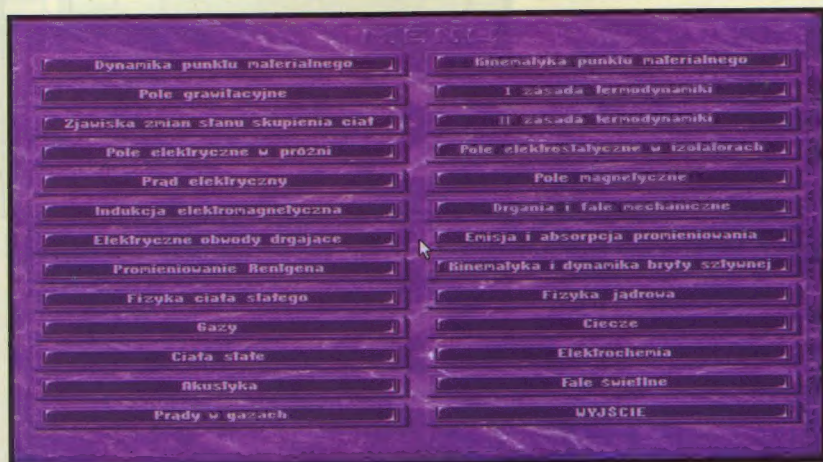


bardziej efektownym krojem - oknoFont. Gwarantuję, że po jego zainstalowaniu nie poznacie swojego starego, pocziwego MS Windows.

JANKIEL



Egzamin z fizyki



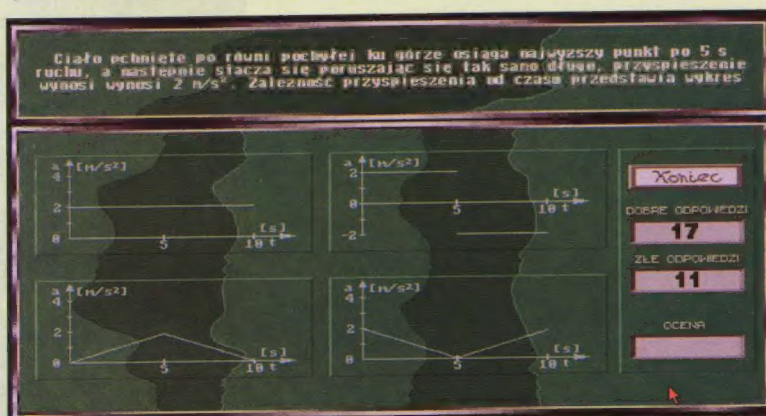
Ekran główny Korepetytora z fizyki

Podczas przygotowywania się do sprawdzianu czy do murowanej przepytki, przychodzi taki moment, że czujemy w głowie kompletny mętlik, nie wiemy już nic i zrezygnowani chętnie rzucilibyśmy tę edukację. Książki i kartki z notatkami wywołują obrzydzenie, nijak się do nich zabrać. Wtedy należy otworzyć szeroko okno, zrobić parę głębokich wdechów i...zmienić otoczenie. To znaczy, porzucić materię drukowaną i przesiąść się na komputer.

Świetnym rozwiązaniem są komputerowe testy, dzięki którym możemy wczuć się w to, co nas niedługo czeka. Takim programem powtórkowo-testowym jest Korepetytor z fizyki, pierwszy z całej serii korepetytorów przygotowywanych przez firmę EXE z myślą o młodzieży uczącej się. Zakres pytań obejmuje program nauczania fizyki od szkoły podstawowej poczynając aż do końca szkoły średniej, zaś ich poziom trudności jest na tyle zróżnicowany, by każdy uczeń mógł, bądź to nauczyć się przedmiotu od podstaw bądź jedynie poszerzyć swoją dotychczasową wiedzę. Większość zagadnień zilustrowana jest wykresami, rysunkami i innego rodzaju wskazówkami pomagającymi w zrozumieniu praw fizyki, dzięki czemu program nie tylko kontroluje postępy w nauce, lecz sam się do nich przyczynia. Doskonałą rekomendacją powinna być informacja, że korepetytora wszechstronnie przetestował jeden z wykładowców fizyki na Uniwersytecie Wrocławskim. Po zainstalowaniu i uruchomieniu w menu głównym pojawi się lista tematów, z których możemy być przepytani. Mamy tutaj prawie wszystkie działy fizyki: pole grawitacyjne, fizyka jądrowa, zasady termodynamiki, akustyka, ciała stałe, prąd elektryczny, gazy, itd. (razem dwadzieścia pięć działów). Klikamy myszką na wybrany dział

i przystępujemy do egzaminu. Ekran programu składa się z pola, na którym wyświetlane jest bieżące pytanie, pod spodem mamy cztery warianty odpowiedzi oraz punktację i ocenę. Wybieramy myszką odpowiedź - wykres, wzór czy rozwiązanie równania i od razu dowiadujemy się, czy dokonaliśmy właściwej decyzji. Niejednokrotnie po udzieleniu odpowiedzi pojawia się informacja, z jakiego wzoru należało skorzystać oraz jakie prawo czy definicja mają tutaj zastosowanie, co niewątpliwie przyczynia się do utrwalenia tychże reguł w pamięci. Po krótkiej przerwie program przystępuje do kolejnego zadania i tak aż do wyczerpania listy pytań. Po zakończeniu całego testu wyświetlana jest ocena wiedzy ucznia wygenerowana na podstawie ilości prawidłowych odpowiedzi i w pełni obiektywna, bo dokonana przez maszynę (niepowodzenia nie można skwitować stwierdzeniem „...aaa, bo on się na mnie uwziął!”). W tym momencie możemy naukę zakończyć lub przejść do następnego działu.

Efekt wieńczy dzieło



Jak widać, „Korepetytor z fizyki” jest pomocą dydaktyczną o niezwykle uniwersalnym charakterze. Może być użyteczny zarówno przed kartkówką z ostatniej lekcji jak i przed egzaminem do szkoły średniej lub na studia, mogą z niego korzystać uczniowie w różnym wieku (od 13 do 18 lat) i o zróżnicowanym poziomie wiedzy, wreszcie - może stanowić samodzielne źródło wiadomości lub uzupełnienie materiałów pochodzących z innych źródeł. Niewątpliwie fizyka jest jednym z najtrudniejszych przedmiotów szkolnych, często stanowiącym prawdziwy postrach młodzieży. Jest jednak dziedziną wiedzy o podstawowym dla ludzkości znaczeniu, a więc niezaprzeczalnie godną poznania. Sądję, że komputerowy nauczyciel przyczyni się do zwiększenia popularności tej nauki wśród młodego pokolenia i pozwoli bezkolizyjnie przebrnąć do matury. Oprócz całej gamy wymienionych dotychczas zalet posiada jeszcze jedną: choć nie może konkurować z żywym korepetytorem jest od niego znacznie tańszy.

MARIUSZ TUROWSKI
JAN JANKOWSKI

Korepetytor z fizyki

CHAOS DESIGN

Dystrybutor

AHP EXE

☎ (071) 3436673 w.16
(071) 724094

Minimalna konfiguracja

286, VGA, myszka

Cena

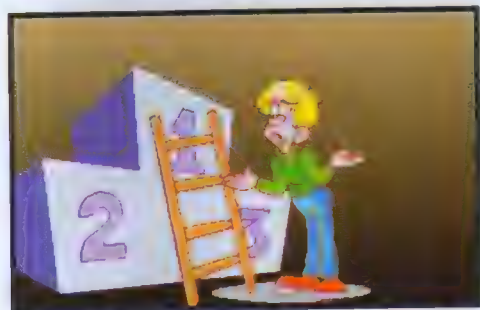
19.50 zł

Arek od dłuższego czasu miał kłopoty w szkole. Zupełnie nie szło mu z języka polskiego. To znaczy, podobały mu się czytane lektury, umiał pisać ciekawe wypracowania, ale zawsze popełniał w nich jakieś błędy ortograficzne. Poza tym nie radził sobie z gramatyką - te wszystkie przydawki, okoliczniki i tryby przypuszczające wymieszały się w jego głowie i nijak nie chciały dać się poprawnie rozpoznawać. Słowem - kłapa z nauki o języku.

Animowana kartkówka



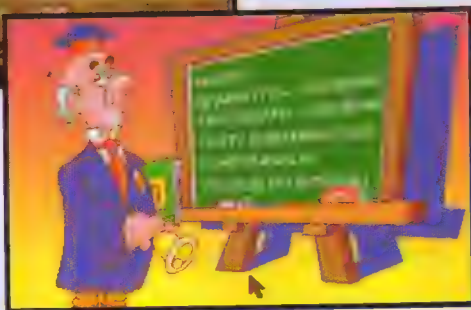
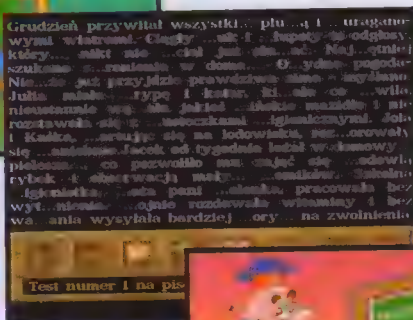
Tak, nauka o języku (polskim) może często być koszmarem. Jak rozpoznawać zdania złożone podrzędnie, jak wyróżniać podmioty i orzeczenia? Dla wielu jest to niemożliwe. Dlatego konieczne trzeba się przyjrzeć Poloniście, programowi łączącemu w sobie funkcję podręcznika, korepetytora i wszechstronnego testu. Materiał, który tu się znajduje, obejmuje zagadnienia z programu nauczania w szkołach podstawowych. W ponad osiemdziesięciu wykładach poruszonych jest w sumie 550 zagadnień ze wszystkich działów nauki o języku: składnia, części mowy, fonetyka, słowotwórstwo, ortografia. Uczący się może przećwiczyć poziom swojej wiedzy: Polonista zawiera ćwiczenia gramatyczne (10 zestawów po 10 pytań w każdym) i ortograficzne (16 tekstów). Istnieje też opcja testu, gdzie znajdują się zestawy pytań z różnych egzaminów do



szkół średnich (20 testów). Program również bawi: forma, w jakiej dziecko nabywa i testuje zdobyte wiadomości jest nowoczesna i atrakcyjna: w każdy element nauki wpisana jest zabawna barwna animacja. Po uruchomieniu Polonisty pokazuje się menu główne. Tutaj wybieramy przedmiot pracy z programem. „Poruszamy się” za pomocą myszki. Na tablicy klikamy jedną z opcji: Nauka, ćwiczenia: Gramatyka i Ortografia,

Testy egzaminacyjne, Konfiguracja. Jeśli wybraliśmy Naukę, wówczas na ekranie pokazuje się kolejna plansza. Wybieramy dział i „otwiera się” spis treści z opisem, dla której klasy dany materiał jest przeznaczony. Po dokonaniu wyboru rozpoczyna się studiowanie - mamy tekst i panel z narzędziami do

poruszania się po nim. Autorzy chcieli za wszelką cenę stworzyć takie „pole”, na którym odbywa się nauka, żeby było ono jak najmniej podobne do podręcznika. Wygląd programu



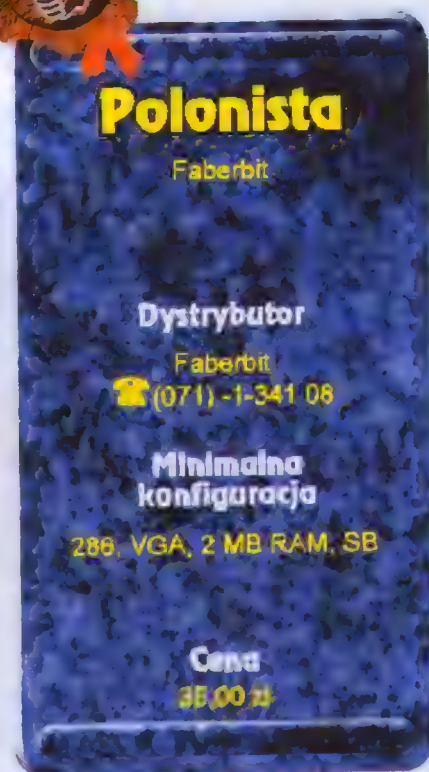
jest raczej zbliżony do gry przygodowej czy nawet platformowej: w panelu klikamy na różne ikony, które wywołują określone skutki. Ikony ze strzałkami służą do „przewijania” tekstu. Ikona z tablicą pozwala wrócić do głównego menu, a pierwsza od prawej służy do opuszczenia programu. Kolejne ikony pojawiają się na panelu gdy w menu głównym wybierze się opcję ćwiczenia lub testu. Klikając tutaj na ikonę z chmurką, możemy dowiedzieć

„Co zrobić, gdy nasza pociecha zamiast wkuwać zasady pisowni polskiej i reguły gramatyczne woli zajmować się bardziej krawymy rozrywkami w stylu Mortal Kombat? Należy uruchomić na jego komputerze Polonistę”.

się, jakie błędy zostały popełnione w teście. Ikona z kartką to powrót do początku testu lub ćwiczenia. Ikona ze znakiem zapytania pokazuje dotychczasowy wynik egzaminu. Ikona z kartką z zagiętym rogiem pozwala wracać do tekstu pytania. Na końcu pojawia się

plansza z oceną. Tu możemy wybrać, czy kończymy zabawę czy oglądamy popełnione błędy. W opcji Test na panelu pojawia się dodatkowy element - kratki, w których „zakreślamy” nr odpowiedzi. W ten sposób można wielokrotnie przemaglować delikwenta, ale przedtem w zabawny i uroczy sposób wbić mu do głowy odpowiednią wiedzę. Program wykonany jest na bardzo wysokim poziomie. Przypomina produkty amerykańskiego „przemysłu” edukacyjnego, które w prosty i jasny sposób przekazują trudną nieraz wiedzę. Przeciwnicy takiego traktowania nauki będą musieli chyba się do niego przekonać. Na płytce dołączonej do numeru prezentujemy Państwu wersję beta, (demo) dlatego mogą Państwo zauważyć kilka błędów i nieraz poważnie zdenerwować się na reakcję komputera w stylu „program wymaga myszy”. Myślę jednak, że atrakcyjność produktu zrekompensuje ewentualne trudności i mimo to zechcecie Państwo bliżej przyjrzeć się Poloniście. On naprawdę pomoże na wszystkie „językowe” kłopoty - posiada wiedzę i nie nudzi.

KRZYSZTOF



National Geographic Society jest znane z propagowania wiedzy o naszym świecie. To amerykańskie towarzystwo między innymi finansuje wiele wypraw geograficznych, wydaje świetny miesięcznik, realizuje interesujące, znane i w Polsce przyrodnicze programy telewizyjne (np. seria Explorer). Wszystko to jest utrzymane na bardzo wysokim poziomie zarówno merytorycznym jak i technicznym.

Tym bardziej powinna nas zainteresować ich najnowsza inicjatywa Discis Books - seria komputerowych programów edukacyjnych przychodzących z pomocą tym, którzy pragną poznać język angielski. Ale jest to również coś znacznie więcej. Autorzy kierują swoje dzieło do dzieci, które uczą się czytać. Wykorzystali najnowszą technikę, aby nauka czytania odbywała się możliwie jak najszybciej, bez bólu, z przyjemnością i z jak największym efektem. Dzięki komputerowi uczący się jest bardzo mocno zaangażowany w proces swojej nauki. Discis Books daje możliwość czytania tekstu z monitora z towarzyszeniem pięknych, typowych dla pisma National Geographic, zdjęć i ilustracji oraz łagodnych dźwięków spokojnej

"Ile zdrowia kosztuje rodziców nauczenie ich pociech cennej sztuki czytania? Na pewno bardzo dużo. Tymczasem okazało się, że nawet jeśli usiłowania uczących nie pójdą na marne, to co najmniej jest to dopiero połowa trudności czekających na drodze zdobywania wiedzy."



Nauka czytania, poznawanie świata, uczenie się języka - wszystko to w jednej pięknej "pigulce".

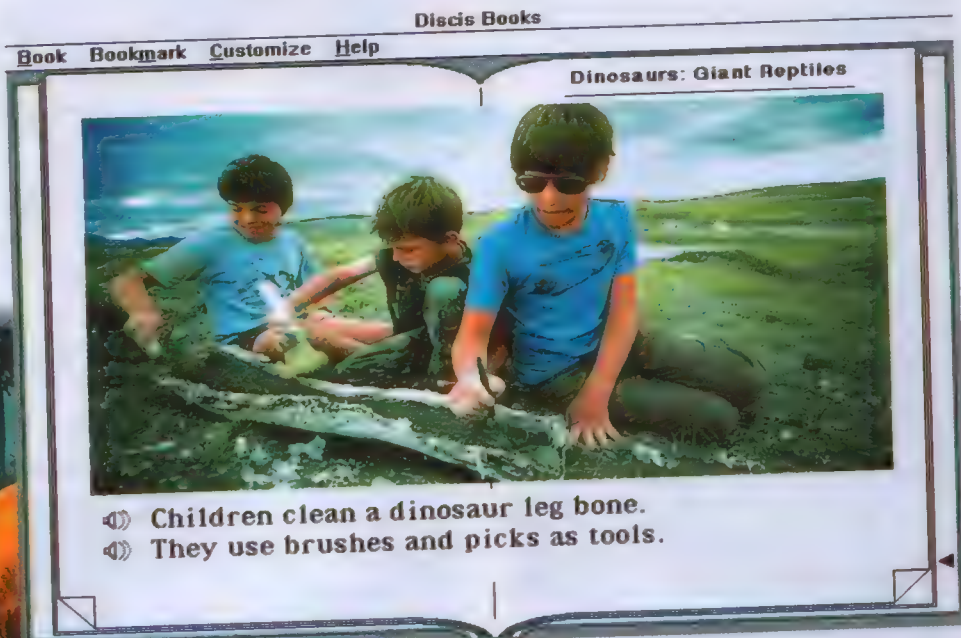
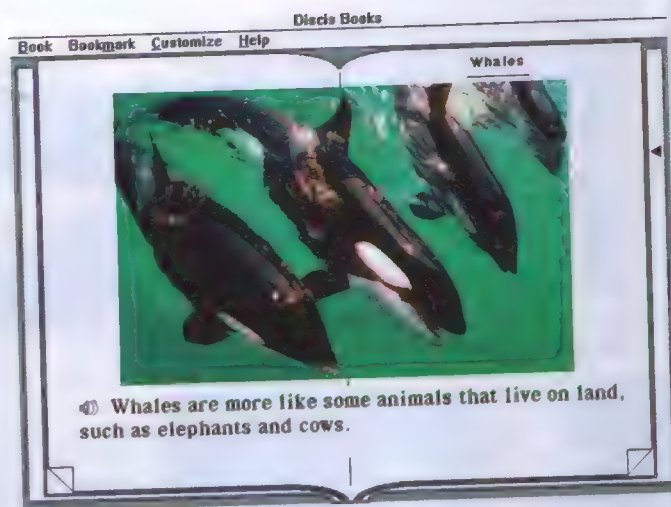
i pasującej do obrazków muzyki. Oczywiście, jak na komputerowy produkt przystało, uczący się może oswajać się z językiem przez słuchanie tekstu czytanego przez lektora. Krótko mówiąc, Discis Books to połączenie tekstu, obrazków, muzyki i mowy. Instalacja, jak i uruchomienie i obsługa Discis Books są bardzo proste. Program korzysta z Windows, więc tam, w menedżerze programów należy uruchomić Install z płyty CD-ROM (d:\install). Po krótkim procesie instalacji, w okienkach przybywa nam nowa grupa - Discis Books, gdzie znajdują się

ikony aplikacji potrzebnych do korzystania z programu. Po kliknięciu odpowiedniej ikony, gdy

BARWNE

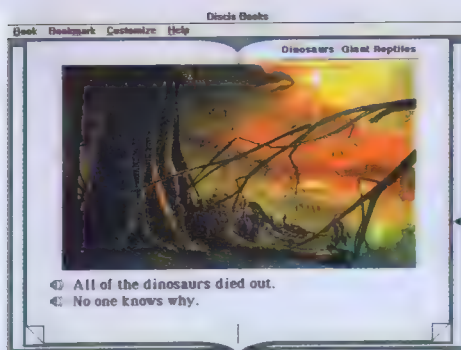
w napędzie znajduje się płyta, możemy przystąpić do nauki. Otwiera się książka. Cały program ma formę książki - wędruje się po nim wertując "kartki", uczy się czytając i oglądając to, co jest zawarte na poszczególnych

"stronach". Ekran główny to typowe windowsowskie okno z odpowiednimi menu: Book, Bookmark, Customize, Help.



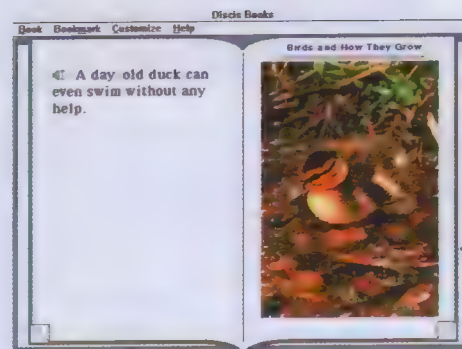
możemy znaleźć wyjście z każdej sytuacji. „Kartki” są podzielone na dwie zasadnicze części - ilustracja z opisem i komentarz - narracja prowadzona przez całą





książkę. Klikając w prawy dolny róg („zawinięta” kartka) przenosimy się wgłąb podręcznika. Praca - nauka przebiega dzięki wykonywaniu odpowiednich operacji myszką: kliknięcie pojedyncze, podwójne, kliknięcie i przytrzymanie. Wówczas dostępne są różne opcje (ustalone w Customize). Klikać można prawie na wszystko w książce: elementy obrazka, słowa w zdaniu, itd. Gdy klikniemy

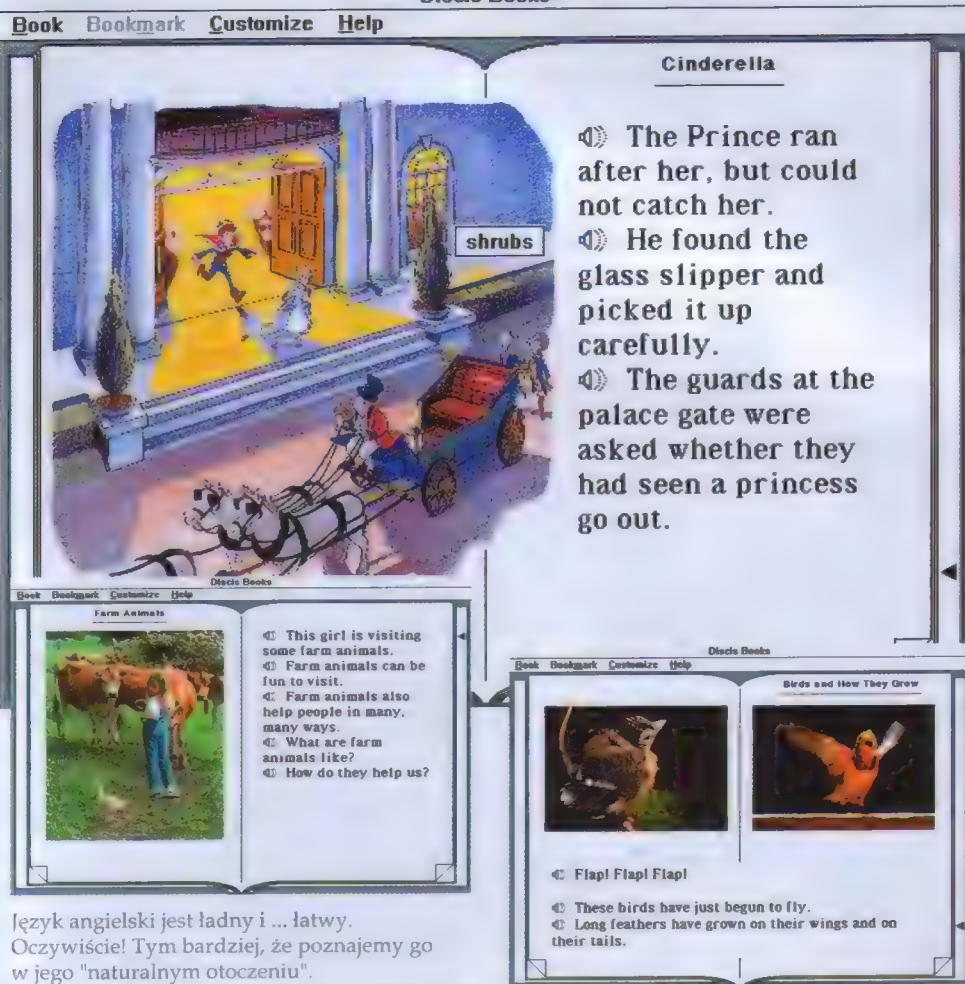
na fragment zdjęcia, wówczas pokazuje nam się nazwa wskazywanego obiektu. Oprócz tego lektor czyta nam ten wyraz. Może też zabrzmiąć dźwięk odpowiadający przedmiotowi - np. w przypadku wskazania zwierzęcia będzie to jego odgłos. Gdy klikniemy na rysunku małego głośnika obok tekstu, rozpoczyna się czytanie książki, a w tle pobrzmiwa nastrojowa melodia. W każdej chwili możemy kliknąć wyraz w tekście, a wtedy przystępujemy do nauki. Zdanie jest czytane (przez innego lektora) powoli, dokładnie. Gdy klikniemy i przytrzymamy klawisz myszki przez chwilę na danym wyrazie, to otrzymamy wyjaśnienie jego znaczenia (przez kolejnego lektora). Możemy też ustalić w Customize, aby objaśniona została forma gramatyczna. Dany wyraz może być również sylabizowany. W ten sposób szczegółowo „przechodzi się” całą „książkę” studiując i badając język angielski na wszystkich możliwych sposobach. Widać już, jak atrakcyjna jest propozycja National Geographic



Society. We wspinały sposób wychodzi ona naprzeciw oczekiwaniom tych, którzy chcą zapoznać się z językiem angielskim. Doskonała i mądra zabawa. Polecam uczniom, rodzicom, studentom i wszystkim ciekawym świata. Mamy do wyboru wiele części cyklu Discis Books: ptaki, motyle, pająki, dinozaury,

WKUWANIE

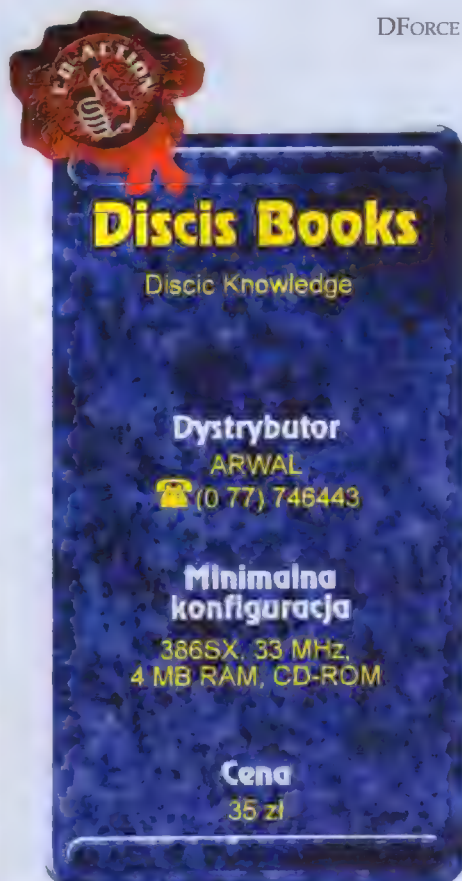
Discis Books



język angielski jest ładny i ... łatwy. Oczywiście! Tym bardziej, że poznajemy go w jego "naturalnym otoczeniu".

wieloryby, zabawne przewodniki po świecie literek, liczb, kolorów, bajek. Nuda w nauce z pomocami z tej serii jest ostatnią rzeczą, którą można sobie wyobrazić.

DFORCE



ŻARTY SIĘ SKOŃCZYŁY...

Co tam gry „role-playing” i miejsca akcji oglądane z perspektywy gracza. Mimo wysiłków programistów, gry takie, jak Doom, Terminator: Future Shock czy Witchaven osiągnęły „co najwyżej”, poziom renderowanej, trójwymiarowej grafiki i plastyczności, choćby nawet najwyższej jakości, to jednak nie wychodzącej poza ramy sztuczności tylko zbliżonej do rzeczywistości.

Niektórym to wystarczy i w szaleństwie 3D widzą spełnienie swoich marzeń. Są jednak i tacy, którzy chcieliby iść dalej i wycisnąć z komputera maksimum realności. Patrzą oni

gdzie niczego nie można by przewidzieć. Jak w życiu... Próbką tych projektów jest The Last Bounty Hunter, gdzie przenosimy się w świat mordobicia i strzelanin rodem z Dzikiego Zachodu - czasów bezprawia. Co można powiedzieć o The Last Bounty Hunter? Jest tu scenariusz klasycznego westernu: jest szajka łobuzów, których musisz schwycić i doprowadzić (Dead or Alive) przed oblicze prawa (tylko kto jest prawem? kto stanowi prawo?) oczywiście dla uzyskania nagrody. Jest typowy wystrój tamtego świata: twardezie,

broń. W tym samym pasku możesz wybrać menu i zadecydować, czy rezygnujesz z rzezi, sejfujesz grę czy może chcesz zagrać z kolegą. Miejsca akcji zmieniają się automatycznie, nikt Cię również nie pyta o to, kogo napotkasz na swojej drodze i co on Ci powie. Wszystkie postacie są żywymi (dzięki Tobie - zapewne do czasu) i samoistnymi bytami. Zatem, jeśli chcesz



Miasto bezprawia. Tutaj rządzą twarde reguły gry.

z rozrównaniem w telewizor lub ekran kinowy i marzą: ach żeby tak potowarzyszyć trochę zbawcy ludzkości Kevinowi Costnerowi, zrywać boki wspólnie z Jimem Careym czy „pobać się” z bohaterami Egzorcysty. Wyzwanie tych marzycieli podjął już przemysł komputerowy i proponuje obecnie coraz więcej produktów związanych z ideą kina interaktywnego. Nie tylko wcielamy się tam w jedną z „rysunkowych” postaci, podejmujemy pewne kroki - kilka z możliwych, lecz stajemy twarzą w twarz z „prawdziwymi” ludźmi, ich „prawdziwymi” emocjami i decyzjami. Ideałem jest tutaj zapewne zbudowanie takiej gry,



**"Poszukiwany żywy lub martwy?
Uważaj, aby łowca nie
stał się łupem."**

saloon, whisky, damy „do towarzystwa”, itd. Zabawa obfituje w momenty grozy i trwogi, właściwie na każdym kroku zagrożone jest Twoje życie. Od Ciebie zależy, czy nie będziesz musiał wysłuchać w pewnym momencie nieprzyzwoitych dowcipów ciemnoskórego gościa - grabarza kopiącego Ci grób. Musisz zdać się na szybkość, zwinność, bystrość i precyzję. Jeden niewłaściwy ruch ... i po Tobie. Do dyspozycji masz pełnowartościowego amerykańskiego sześciostrażalowego guma, którego używasz naciskając lewy klawisz myszki (chyba nie musisz zaznaczać, jak szybko trzeba to robić?). Gdy wyczerpie Ci się amunicja, idziesz do paska na dole ekranu obok rysunku z gwiałkami i tam, za pomocą prawego klawisza, ładujesz



Czy to ma być ostatni widok w Twoim życiu?

czegoś więcej niż wrażeń z dzieciństwa, kiedy „strzelałeś się” z kumplami plastikowymi spluwami i jeśli znudziły Ci już groteskowe nierzeczywistości 3D, The Last Bounty Hunter czeka na Ciebie. Tylko pamiętaj - nie daj się tak łatwo załatwić.

CZAREK GADOMSKI

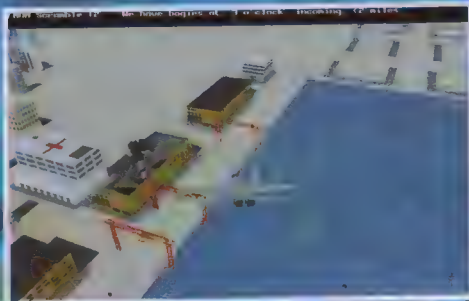
**The Last
Bounty Hunter**
American Laser Games

Dystrybutor
CD Projekt
☎ (022) 250703, fax 6123906

**Minimalna
konfiguracja**
486 DX/33 Mhz, 8 MB RAM
SB, mysz

Cena
99 zł

przyswoić jej reguły. W tym miejscu o wiele bardziej skomplikowany jest AVSB Harrier Assault. Całość polega na uważnym śledzeniu wydarzeń. Nasze zadanie jest czysto defensywne i prewencyjne. Otrzymujemy szereg raportów, meldunków, informacji. Na podstawie tego wszystkiego wyciągamy



...nie Wniosk i podejmujemy działania.
...do opłowania tak od
...ikon, potłokienek, mapek.

"Ostatni przód... wstydliwym.
...rozczepiając...
...młodość...
...niezwykle gorąco.
...nie żartują"

Gen. Tadeusz Wójcik, dowódca 1. pułku, który walczył w wojnie w Austrii, a potem w wojnie polsko-bolszewickiej, powiedział: „Wojna to jest niebezpieczna sprawa. Informacja powinna być jak najdokładniejsza. Wskazywanie na niebezpieczeństwo, na zagrożenie, na wybuch konfliktu, na plany na rozpoznanie, radar, itd. Akcje te polegają na wytyczeniu szlaków, na ustalaniu rozkazów, orzeczeniach, na ustalaniu celów i trasy lotu. W tym celu musimy mieć „ujemy” czytając dane, które są w rzeczywistości w rzeczywistości, a nie w rzeczywistości, co dotąd nie było, chyba, że potrawą



nr 1 w karcie dan, którą oferuje nam Navy Strike jest walka. Gdy robi się gorąco i Migie 29 za nic nie chcą wysłuchać naszych perswazji o zmianie kursu, uzbrajamy nasze F-22 czy F/A 18 Hornets i atakujemy. Możemy obserwować walkę na ekranie ale możemy też wsiąść do kabiny pilota i osobiście stawić czoła przeciwnikowi. W grze jest też tryb 2A i SVGA. Proponuje nam spór dawki przeżyć związanych z efektami wojnywimiatowej grafiki. Loty, pojedynki, ataki, bombardowania. Wszystko się dzieje do wyobraźni. Oczywiście, można przyklepić się załówno niezbyt oryginalnej i rozbudowanej warstwy strategicznej, jak i samej dramaturgii wydarzeń. Czasem odnosi się wrażenie reinkarnacji z EF2000 czy AirPower. Myślę jednak, że Navy Strike to rozsądna propozycja dla graczy, którzy niekoniecznie szukają samych hiper-nowości, ale doceniają przede wszystkim dokładność i solidność danego produktu. A to są ostatnie rzeczy, o których brak można oskarżyć Navy Strike.

OVERLOAD

FROM Base Plate We have bogies at 12 o'clock, incoming. 3 miles.



Empire Interactive

Marksoft

 (022) 6639390 fax 6639250

486 DX / 33 MHz
MB RAM, CD-ROM
VGA, SB, Adlib

Cena

104.92 zł

Z MYSZKĄ I SZPADA W XVI WIEK

Kto z nas nie czytał opowieści Aleksandra Dumasa o Athosie, Porthosie, Aramisie, D'Artagnanie lub nie oglądał choćby jednej z wielu filmowych wersji tego romansu z czasów koszul z żabotami, mosiężnych sprzączek u pasów i zbrojeckich napadów? Teraz nasza podróż do XVI wieku może się odbyć dzięki komputerowi i grze firmy U.S. Gold.



Młody muskietier, Geoffroi le Brun ma za zadanie wypełnić ostatnią wolę barona Williama de Peuple, który swoje dobra rodzinne i zamek powierzył następcy tronu Francji. W epoce intryg politycznych, walki różnych frakcji na dworze królewskim i spisków nie jest to łatwe zadanie. Na naszego bohatera czają się różne niebezpieczeństwa: zasadzki, ataki wrogów i rozbójników. Stawka jest wielka - tron i władza. Touche: The 5th Musketeer to klasyczna gra przygodowa. Nasz plan - dostarczenie testamentu do Paryża jest trudny do zrealizowania.

„Touche: The 5th Musketeer to specyficzna mikstura. Jej składniki są: narracja w stylu dzieł LucasArts i gra intryg znanych z opowieści o Sherlocku Holmesie”



Mimo muskieterskich szlifów sami nie damy sobie rady. Rozpoczynamy „igraszki” strategiczne, które mają na celu zjednanie sobie przyjaciół. Ale komu można zaufać? Na tym polega cała sztuka. Musimy wykazać się pomysłowością, przebiegłością i znajomością psychiki ludzkiej. Wszystko to gwarantuje nam

scenerii) starannie nawiązują do klimatu i otoczenia Francji z XVI wieku. Nie pozostaje nic innego, jak zacisnąć pięść, chwycić szpadę i odbyć podróż w czasie.

MARIUSZ



ożywkę z niezłym dreszczykiem emocji. Gra złożona jest z kilku warstw, na których musimy „operować” równocześnie: zagadki, walki, spotkania z przyjaciółmi i wrogami, zbieranie informacji, tłumaczenie spisków. Wszystko odbywa się jak w normalnej przygodówce: miejsce akcji, postać, obiekty, działania, możliwe do wykonania - czyli gra o przebiegu w stylu: drzwi - otwórz, wejdź, sprawdź, zawołaj - podjęcie czynności - skulek. Postać możemy na planować, określając zakres ich wiedzy, kompetencji, inteligencji. Akcja jest szybka dzięki przejrzystemu interfejsowi - wiemy, o co chodzi w danym momencie. Touche jest grą bardzo plastyczną. Barwne, renderowane obrazy (około 100 różnych miejsc akcji, 400

The 5th Musketeer U.S. GOLD

Dystrybutor

Mirage Software & Media

☎ (022) 671 1551, 671 1555
fax (022) 671 7622, 671 1555

Minimalna konfiguracja

186SX, 33 MHz,
4 MB RAM, CD-ROM

Cena



MANIA PRĘDKOŚCI

Są nieśmiertelne tematy, które nie dość że się nie starzeją, to po dodaniu nowej szaty graficznej są pewnym przebojem. Do tej grupy na pewno można zaliczyć wszelkiego rodzaju symulatory, a te samochodowe w szczególności.

Małolaty pewnie nie pamiętają godzin spędzonych przed telewizorem, z którego wydobywało się warkotanie silników. Wtedy grało się w Road Race, a ja używałem do tego ATARI 65XE. Teraz gry szokują grafiką oraz efektami dźwiękowymi, ale poza tym to niewiele się zmieniło. Aha, wtedy każdy miał dżoza, a teraz wielu gra z klawiatury. Ci jednak nigdy nie zasłużą na miano prawdziwego GRACZA. Ostatni produkt firmy Electronic Arts w dziedzinie symulatorów samochodowych to gra The Need For Speed. W wyścigach trudno wymyśleć coś nowego więc wszystkie bajery to doskonałej jakości zdjęcia poszczególnych bryczek, wspaniały film prezentujący popisy naszych przyszłych rumaków oraz fajna muzyczka i niezłe efekty dźwiękowe. Jest coś jeszcze - możliwość grania z SVGA w trybie 640 na 480. Dopiero tutaj gra

wykręcać wspaniale piruety, drzeć asfalt i rozkopywać pobocze. Do wyżywiania mamy kilka znanych samochodów. Gra oferuje nam do wyboru FERRARI 514 TR, LAMBORGHINI DIABLO VT, MAZDA RX-7, ACURA NSX, TOYOTA SUPRA TURBO, PORSHE 911 CARRERA, CHEVROLET CORVETTE ZR-1 i DOGE VIPER RT/10. Każdy z nich ma silnik

o mocy naprawdę dużego stada koni mechanicznych. Z takim sprzętem

klawiaturową jest proste, ale jak zwykle najlepiej jest używać dżojstika. Warto też nauczyć obsługiwać skrzynie biegów. Używając automatu można zostać wyprzedzonym mimo uporczywego wciskania pedału, o przepraszam, klawisza gazu. Choć gra nie wnosi wiele nowego w dziedzinie symulatorów samochodów to gra w nią jest całkiem przyjemna. Pod jednym wszakże warunkiem - jesteśmy



kręcenie kółek na drodze nie będzie sprawiało trudności nikomu. Wystarczy przełączyć na luz, dodać gazu, skrócić koła i wrzucić jedynkę. Podczas tych wyczynów automatycznie zostaje włączony widok z kamery nad samochodem. Samochody nie psują się łatwo, więc bawić można się prawie do bólu. Nie jest również

łatwo rozbić samochód podczas wyścigu. Uszkadza się on, ale dopiero po wielu nagłych kontaktach ze znakami lub barierkami na poboczu. Ścigać możemy się w pojedynczym wyścigu, całym turnieju, pobijać rekordy tras lub ścigać z pojedynczym przeciwnikiem. Można również grać przez modem. Sterowanie



ma sens. Granie w niższej rozdzielczości przypomina mi naprawdę pocziwy Road Race. Szczegółów jakby trochę więcej, ale jeżeli właśnie byłeś u kolegi który ma Pentium 75, to lepiej nie patrzeć. Jeżeli nie masz takich kolegów to lepiej nie włączaj wysokiej rozdzielczości, bo będziesz żałował, a kieszeń rodziców może się uszczuplić. Gra chodzi, wydawałoby się, płynnie, ale niewielka ilość klatek wyświetlanych na sekundę uniemożliwia jazdę. W rozdzielczości 320 na 200 ND4SPD przypomina dobrze znane symulatory, jak choćby TEST DRIVE. Coś jednak się zmieniło. Można

posiadać Pentium 75 lub czegoś szybszego. Na komputerze z procesorem 486DX4 100 gra jest możliwa w rozdzielczości 320 na 200, co czyni grę koszmarem. Lepiej zagrać w F1 GRAND PRIX. Mimo to warto wsiąść w ulubiony wóz, zbudzić konie mechaniczne tkwiące pod maską i pomknąć w siną dal.

CHOMIK

Need
for Speed

ELECTRONIC ARTS

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768

Minimalna
konfiguracja

486 DX / 33, 8 MB RAM,
SVGA, SB 16, GUS,
SB AWE, MIDI

Cena
134 zł

ORKI ATAKUJĄ



Druga część baśniowej, utrzymanej w konwencji tolkienowskiego fantasy, opowieści. Epopeja z krainy Azeroth o budowaniu wspaniałej cywilizacji i walce z wrogimi siłami i magicznymi mocami. Po sześciu latach konflikt rozpala się na nowo. Ludzie, elfy i krasnoludki muszą stawić czoła krwiożerczym smokom, trolom i ogrom zjednoczonym pod wodzą Orgrima Doomhammera.

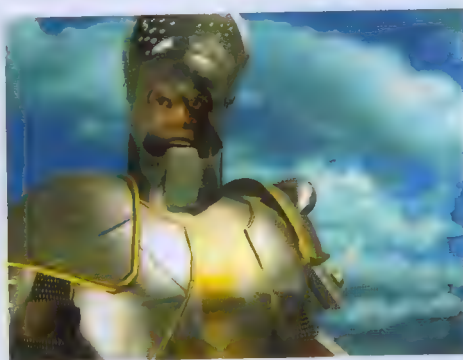
Kampanie w Warcraft II, tak jak w pierwszej części polegają na zagospodarowaniu dóbr i zasobów naturalnych oraz na wznoszeniu budowli i rozbudowie miast. W klimacie rozkosznego, sielskiego bytowania wśród spokojnych sił natury, uprawy ziemi i wydobywania surowców wkrada się zagrożenie wojenne. Oprócz rolników i przemysłowców musimy zatem zadbać o odpowiednią rzeszę wojowników. Gra oferuje nam więcej w stosunku do „jedyńki” możliwości działania i pozwala wykorzystać różnorodne środki. Budujemy zatem rafinerie, kuźnie, stajnie, kościoły, w walce używamy

„Rozwijamy mityczną cywilizację. Rolnicy, kowale, robotnicy, ale i magowie, dzielni wojownicy. Czy przetrwamy wśród wichrów dziejów, czy pokonamy smoki i ogry?”

katapult, machin latających i łodzi podwodnych (są też wspaniałe bitwy morskie), mamy do dyspozycji saperów, magów. Grą sterujemy bardzo rozbudowanym systemem menu, paneli i map, podobnym do rozwiązań znanych z Dune II czy Command&Conquer. Nowy produkt Blizzard to z pewnością



Po sześciu latach sielskiego życia, wycinania lasu, uprawianiu gleby i wydobywania cennych surowców Orki, smoki i inne mityczne stwory znowu niepokoją krainę Azeroth.



gratka dla wymagających. Tak wielkiej dawki strategii nie było dawno. Oprócz tego gra wzbogacona jest również o kilka ulepszeń technicznych i estetycznych. Rzuca się w oczy świetna renderowana grafika w trybie SVGA, jest tu dużo ciekawie zaprojektowanych i starannie wykonanych budowli, obecne są animacje. Twórcy dołączyli też opcję grania w sieci oraz edytory muzyki i scenariuszy. Warcraft II to znakomity następca „jedyńki”. Uczestnicząc w wartko toczącej się akcji i obserwując bogactwo pomysłów można sądzić, że na tej części cykl się nie zamknie.

MOOD

Warcraft II
 Blizzard

Dystrybutor
 CD Projekt
 (022) 25-07-03
 fax (0 22) 612-39-06

Minimalna konfiguracja
 485 DX / 33 MHz
 8 MB RAM CD-ROM
 SVGA SB GUS

Cena
 145 zł



W grze Worms mamy do czynienia z całą społecznością robaków. Ludek to niefrasobliwy nastawiony na barbarzyńskie uciechy, używa w tym celu zakazanych w każdym rozsądnym domu pirotechnicznych gadżetów - dynamitu, rakiet oraz min. Robaki lubią pozabawać przeciwnika ważnych fizjologicznie części ciała: im większa ubytek tym lepiej. Nie są one spokrewnione z Lemmingami, choć mają zbliżoną wielkość. Tam gdzie Lemmingi dawno by już odpuścili i udały się na spoczynek, Robaki detonują kolejną minę. Mimo to, kiedy gram w Worms przypominają mi się stare dobre czasy, gdy na topie byli koleśki Lemmingi. Do głowy przychodzi mi podobieństwo o ze Scorched Earth. Świątek Wormsów leży właśnie gdzieś na przecięciu krainy Lemmingów i wymiaru, w którym dochodziło do pojedynków na czołgi. Trudno powiedzieć, czy mamy tutaj do czynienia z grą strategiczną czy też zręcznościową. Ale jedno jest pewne - Worms to ostry czad dla zmęczonych zwiem. Na planszy znajdują się dwa konkurencyjne zespoły robaków. Chodzi o to, aby wykończyć przeciwnika w jak najbarczy spektakularny sposób. Wormsy poruszają się po różnych sceneriach - dwuwymiarowych dolinach i pagórkach. Na oddawane strzały jak i na sam ruch bohaterów wpływ mają wiatr i grawitacja. Każdy z robaków posiada własny sprzęt niosący śmierć i spustoszenie, na przykład Bazooka. Efektem użycia tego typu sprzętu jest roznieśienie w drobny mak wrogich robaków. Inna broń to Homing Missile - pociski samonaprowadzające, jeden celny strzał zabiera przeciwnikowi do 50 punktów siły. Grenade - granat zaczepny. Również po jego eksplozji robak traci 50 punktów. Cluster Bomb to coś jakby wiązanka mniejszych granatów. Wybuch bomby powoduje eksplozję pięciu granatów, z których każdy osłabia robaka o 25 punktów. Shotgun jest dubeltówką skuteczną w zastosowaniu do słabszych okazów. Uzi - karabinmaszynowy o dużej sile rażenia, strzela seriami, zabierając robakowi nawet 50 punktów

**"Z zabaw robaków z bronią
wyniknąć może tylko jedno:
totalna demolka."**

75 punktów. Młot - mina. Może służyć do blokowania i zabezpieczania wykonanych przez nas tuneli. Air strike - napalmowy atak z powietrza. Wrogów możemy również dręczyć działając innymi środkami niż broń, po prostu kopiąc pod nimi dołki: Blowtorch - miotacz ognia. Wypalając dziury, Drill - młot pneumatyczny, wygryzający je. Poza tym jesteśmy do wyboru szereg innych opcji:

Dalekiego Wschodu), Prod - robak spycha rękoma bliźniego do otchłani. Z przyjemności dostarczanych nam przez Worms najpełniej skorzystamy w trakcie rozgrywki zespołowej. Dzięki zastosowaniu losowego generowania plansz grać można za każdym razem w innej scenarii. Producenci chwalą się przy tej okazji olbrzymią liczbą 4.3 biliona możliwych do wygenerowania miejsc akcji. Szczególnie ciekawa jest możliwość zaimportowania własnego tła scenarii (bez cenzury) i własnej muzyczki. Jak przystało na produkt multimedialny, gra posiada barwne przerywniki w postaci wysokiej jakości renderowanych filmów video. Z powodu wszystkich wyżej wymienionych cech Worms jest grą naprawdę wciągającą i zabawną. W atmosferze doskonałej muzyki i znakomitej grafiki możemy trenować własne zdolności myślenia strategicznego i bez narazania otoczenia **postrzelać** sobie „do syta”.

DESTEEL



Mach! Mach! Mach! Można wygenerować miliony scenariuszy

Batropo - lina z hakiem - godne polecenia do wspinaczki po stromych stokach górskich,
Girders - drabina, którą można rozłożyć nad urwiskiem, Kamikaze - klasyczna historia - bohaterski robak w służbie świata sam eksplodując pozbawia życia nieprzyjaciela (broni natchniona w dużym stopniu filozofia



Wieloletnie doświadczenie w pracy na stanowisku kierownika zespołu, w tym w zarządzaniu zespołami i wdrażaniu zmian.

Worms
Team 17

Dystrybutor
Mirage Software & Media
tel. (022) 671 1551, 671 1555
fax (022) 671 7822, 671 1556

Minimalna konfiguracja
386DX / 33 MHz
4 MB RAM, SB, SB 16

Cena
115 zł

Wodny świat bez Costnera

Wetlands nie jest grą, którą można zaliczyć do konkretnego gatunku gier komputerowych. Można powiedzieć, że jest grą nietypową i nowatorską, przygotowującą nas do tego, co przyniosą z sobą tegoroczne produkty.

Autorzy z New World Computing powiązali w jedną całość wiele elementów zaczerpniętych z literatury, komiksu i filmu. W grze śledzimy losy naszej cywilizacji w odległej przyszłości. Naukowiec pracujący nad supernowoczesną bronią został porwany przez szaleńców chcących unicestwić rodzaj ludzki. Prywatny detektyw John Cole zostaje wynajęty do odnalezienia owego naukowca w podmorskim świecie i przyczynienia się do uratowania „mokrej krainy” (Wetlands).

Uczestniczymy tu w wielowątkowej opowieści o kosmicznych dramatach i kryminalno-szpiegowsko-sensacyjnych motywach, zaczerpniętych z hollywoodzkiego kina akcji. W to wszystko wplecione są psychiczne i uczuciowe rozterki głównych bohaterów. Takie powiązanie w przypadku Wetlands dało znakomity efekt w postaci gry ciekawej, typowo rozrywkowej

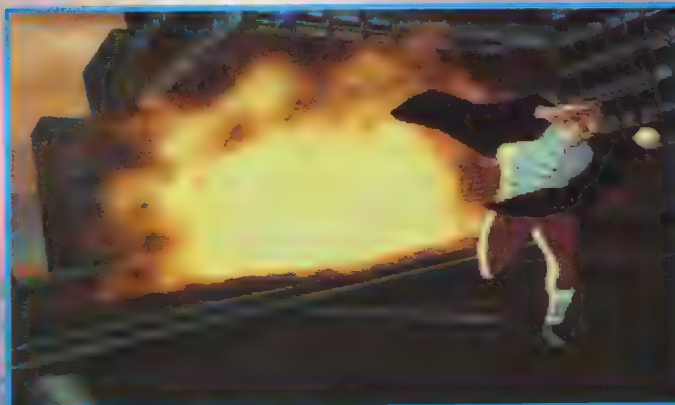
polega jedynie na wybraniu celu. Dalej trzeba skupić się na walce. Walczymy za pomocą myszki. Przesuwając myszkę ustawiamy owalny celownik w kierunku, który został zasygnalizowany przez radary (prostokąt). Strzelamy naciskając lewy przycisk myszki.

Przerywniki między zręcznościowymi etapami gry nie są jedynie pokazami sprawnej animacji. Łączą one w logiczną fabułę całą grę. Bardzo istotne jest tutaj wykorzystanie dźwięku. Tak, jak grafika, jest on zrobiony na najwyższym poziomie. Muzyka, jak i odgłosy oraz efekty

foniczne są zbliżone do klasycznych rozwiązań znanych z filmów SF: nastrojowa muzyka hardrockowa, wyraźne odgłosy kroków, dźwięki wybuchów, zgrzytliwe szumy, i łoskot urządzeń w statkach kosmicznych.

Podsumowując, Wetlands to emocjonująca, zrobiona z wielkim rozmachem i porywająca rozrywka.

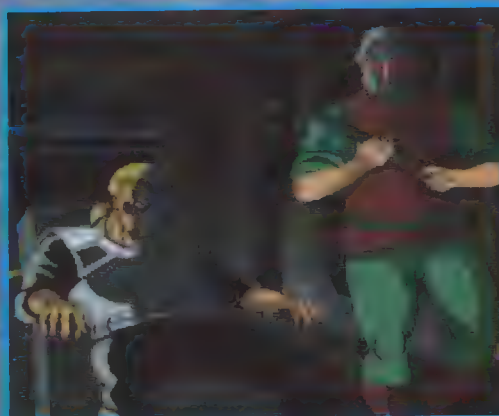
TOMEK SZYMAŃSKI



"Treść gry przypomina czasami dobry chandlerowski kryminał z legendarnym już detektywem Filipem Marlowe. I faktycznie, John Cole charakterem i osobowością bardzo go przypomina."

z niekonwencjonalną oprawą graficzną. Podkładem Wetlands jest komiks, kreską przypominający typowe dzieła amerykańskich grafików, jak The Punisher, a całość przeplatana jest renderowaną grafiką. Dlatego gra nie nudzi tak szybko jak inne strzelaniny. Animacja jest bardzo staranna. Akcję oglądamy z różnych punktów widzenia, pod różnym kątem, co nadaje grze dynamiki i podkreśla dramaturgię wydarzeń.

W głównych partiach gry mamy za zadanie przemieszczać się po planie akcji za pomocą różnych pojazdów (najczęściej super łodzi podwodnych) i niszczyć maszyny kosmicznego nieprzyjaciela. Nasza droga ruchu określana jest na specjalnej mapie. Sterowanie pojazdem



Wetlands

New World Computing

Dystrybutor

Mirage Software & Media

☎ (022) 671 1541, 671 1555,
fax (022) 671 7022, 671 1555

Minimalna konfiguracja

486 DX2/60, 3 MB RAM,
2x speed CD-ROM,
SoundBlaster, myszka

Cena

149,40 zł

Demolka

Jak mówi książka Flak i Ledy: "Nie nowego pod słońcem". Otwierając pudełko, które pojawiło się na rynku gier komputerowych, trudno się było myśleć, że zgodzić się na to miały kilkakrotnie przypięte do listowania "podkręconych" wersji historycznych gier.

Tempest 2000 - to nie jest nowy tytuł, ale znany posiadaczom „Atary” i „Amigę”. W grze, która pojawiła się w latach 80. ubiegłego stulecia, graliśmy. Tak, tak, przypomniała się właśnie ta gra. W grze, która stała się w takim samym czasie, w którym pojawiła się w Amigę.



z patrolów, które w czasie gry, są w

kleszonka, która w czasie gry, są w
pretekstem, który w czasie gry, są w
wier się nie, który w czasie gry, są w
gierwszy, który w czasie gry, są w
nie, który w czasie gry, są w

przez, który w czasie gry, są w
znaczą, który w czasie gry, są w
możliwość, który w czasie gry, są w
o jakim, który w czasie gry, są w

awet nie, który w czasie gry, są w
może, który w czasie gry, są w
koma, który w czasie gry, są w
słowa, który w czasie gry, są w

Brak graficznie, który w czasie gry, są w
tę, który w czasie gry, są w
znakomita, który w czasie gry, są w
niezwykle, który w czasie gry, są w



W grze, która w czasie gry, są w
portującą, który w czasie gry, są w

W grze, która w czasie gry, są w
jednostkami, który w czasie gry, są w
podobnie, który w czasie gry, są w

"Tempest 2000" to jest, który w czasie gry, są w
hipnotyczny, który w czasie gry, są w

dopuszcz, który w czasie gry, są w
tytuł, który w czasie gry, są w
się, który w czasie gry, są w
mistrzowski, który w czasie gry, są w
poziom, który w czasie gry, są w



W grze, która w czasie gry, są w
tem, który w czasie gry, są w
w, który w czasie gry, są w
w, który w czasie gry, są w
go, który w czasie gry, są w

Tempest 2000
Atari Interactive

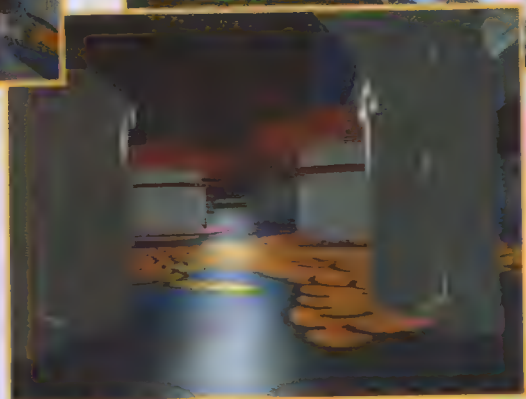
Dystrybutor
Mirage Software & Media
(021) 671 1551, 671 1555
fax (021) 671 7522, 671 1556

Minimalna konfiguracja
800 DX-40, 2 MB RAM
SB, CUS, AdLib, VGA
CD-ROM

Cena
128,10 zł

The Web komenda

Ojciec nie może pogodzić się z ignorancją syna. Musi mu pokazać, jak ekstra zabawą była ta, którą on się zachwycał. No tak, ale jak wstawić do pokoju cztery potężne stoły „fliperowe” z różnymi planszami? Oczywiście z rozwiązaniem przychodzi nowoczesna rozrywka ojca i syna - komputer.



W jego wnętrzu możemy zainstalować fliperowe szaleństwo i przeżywać to samo (?), czego dziesięć, piętnaście lat temu doświadczali bywalcy salonów gier (bynajmniej nie telewizyjnych). Firmy Empire i Epic MegaGames proponują nam flipery dla profesjonalistów: pierwsza - grę Pro Pinball: The Webb, druga - Extreme Pinball. Wrzucamy monetę i rozpoczynamy rozgrywkę. Przetestujemy obydwa zestawy

„stołów” - zobaczymy, co się da wyciągnąć w erze multimedialnej z uciech epoki mechanicznej. Extreme Pinball (dalej EP) proponuje nam cztery stoły z różnymi zabawnymi planszami. W The Webb (dalej Webb) jest tylko jeden. Możemy grać do pięciu kulek naraz w EP i do sześciu w Webb. W EP

śledzimy tylko to, co dzieje się z kulkami znajdującymi się najniżej, Webb dzięki innej perspektywie pozwala śledzić losy wszystkich. Jak wygląda gra? W EP całość oglądamy „z góry”, znad stołu. Co to oznacza? Przede wszystkim utrudnienie dla gracza. Kulka zachowuje się bowiem, jakby naprawdę poruszała się z góry na dół - pod kątem dziewięćdziesięciu stopni. Po wystrzeleniu jej, po tym, gdy już poskacze po wszystkich elementach, spada nagle między flipeppery tak szybko, że nawet nie zdążysz dotknąć palcami klawiszy. Nic z ciekawych obrazków na planszy nie można zobaczyć. Inaczej jest w Webb. Tam kulka porusza się „klasycznie”. Klasyczny jest również jej wygląd - bardzo realistyczny: chromowany metal, cudło!



Extreme Pinball



Najbardziej charakterystyczną cechą fliperów są obrazki znajdujące się na planszy - migające postacie, stworki, dziwne „wejścia” i „wloty”, zakamarki, pułapki, pętle, magnesy. Zarówno w EP, jak i Webb rysunki są świetne i dynamiczne. Nawet Webb posiadający jedną planszę (stół

"Wielkie fliperowe maszyny odchodzą w zapomnienie. Emocje pozostają. Z zatłoczonych salonów gier kulkowe szaleństwo przenosi się na filigranowe monitory naszych komputerów."

wyświetlany jest w 36 wariantach!) zachwyca i pozwala przeżyć emocje fliperomanii. Emocje te dają znać o sobie przede wszystkim podczas „nabijania” punktów - tysięcy, milionów (EP) i bilionów (Webb). Niesamowita jest chwila czekania na liczbę na tablicy wyników - licznik się kręci,

skacze, wydaje najdziwniejsze odgłosy, aż w końcu pojawia się punktacja. Ciarki przechodzą po plecach. Do punktów dodawane są różne ekstra liczby, premie, itp. Można przy tym zapisywać każdy stan licznika (Webb). Dodatkową przyjemnością jest muzyczka, która zwłaszcza w przypadku EP dostosowuje się świetnie do otoczenia i wytwarza doskonały nastrój.

Ojciec z rozrzewnieniem patrzy na monitor komputera, na którym króluje fliperowe szaleństwo. Kulka biega po całej planszy, punkty skaczą, licznik się kręci. Cóż za przeżycie? Ojciec idzie poczytać gazetę, wychodzi z pokoju, w którym już od sześciu godzin syn tłucze się po stołach The Webb i Extreme Pinball. Wciągnęło go.

CZAREK



cja wydawała się krytyczna. Ryan otworzył oczy. „Tylko spokojnie, opanuj się, a nysięć logicznie. Zawsze jest jakieś wyjście. Przecież trudne sytuacje to twój żywioł. Za co dostałeś swój ostatni awans?”. Lekki uśmiech pojawił się na twarzy porucznika. Tamta kreatura nie miała szans w konfrontacji z kochającym przygodę, bardzo sprawnym i inteligentnym młodzieńcem. Ale musiał przyznać w duchu, że to co się stało w ostatnim czasie zaskoczyło go. Najpierw dziwny rozkaz natychmiastowego wyjazdu do Anglii, potem akcja Polaris, teraz kapitan... Ryan przesunął ręką po zmarszczonym czole. „Hmm...kapitan”. Na wspomnienie tamtych chwil zacisnął pięści. Jeszcze pół godziny temu wsłuchiwał się w meldunek kapitana Lloyda przez radio do bazy Edwarda. „Operacja Polaris zakończona. Dwie skrzynie na pokładzie...”. Ich akcja przebiegała bez zarzutu. Był styczeń 1937 roku, Antarktyda. Mieli przetransportować tajemnicze przedmioty tak, aby nie wpadły w ręce wroga. Ryan wiedział, że to, co znajduje się na pokładzie zagraza

się z szybkością lawiny. Dostali dokładne instrukcje, jak postępować z cennym ładunkiem. Skrzynie musiały być przechowywane w pomieszczeniach o ujemnej temperaturze. Nie można było dopuścić do ich rozmrożenia. Po rozmowie z dowództwem kapitan Lloyd mianował Ryana swoim zastępcą. Jednak nie długo dane mu było kontemplować swoją rangę. Wrogi statek pojawił się na ekranie radaru. Kapitan zareagował bardzo szybko i tylko to ich uratowało. Bomby głębinowe wybuchły tuż obok, powodując poważne zniszczenia, jednak okręt udało się ocalić. W pomieszczeniu, gdzie znajdowały się skrzynie, wybuchł pożar. Pobiegli tam z kapitanem. Gdy weszli, zobaczyli marynarza Jonesa, który leżał na ziemi. Zmarł on po chwili. Jedną z klatek była otwarta, a języki ognia lizały drzwi. Kapitan zajrzał do środka. W ułamku sekundy wciągnęła go jakaś upiorna macka. Ryana uratowało tylko to, że natychmiast zatrzęsął drzwiami. Wiedział, że kapitan już nie żyje. Szybko ugasił pożar i wybiegł na mostek. Teraz to on

Akcja jest szybka, urozmaicona krótkimi animowanymi scenami, zaskakuje sytuacjami. Grając w „Prisoner of Ice” niejedną noc wyda Ci się zbyt krótka, a na nudę narzekać nie będziesz. A więc - do dzieła.

PIOTR KRZYSZTOFIK



Potwory budzą się..., czy jedynym wyjściem jest ucieczka? A co ze światem i tak pogrążonym już w hitlerowski obłędzie?

Monstra z lodowych krypt...

Kolejna opowieść o potwornym kulcie Cthulhu. Wielcy Przodkowie wracają z otchłoni lodowego szaleństwa.



Ziemi. Nie mógł dopuścić, aby Więźniowie Lodów, potworne kreatury znajdujące się w skrzyniach, rozprzestrzeniły się. Wiedział, że wtedy powróciłby Wielcy Przodkowie, co musiałoby oznaczać zagładę ludzkości. Na pokładzie znajdował się również młody norweski badacz Björn Hamsun. To on, nie zważając na istniejące zagrożenie, wysłał sygnał SOS i informację o niebezpieczeństwie. Jedynym ratunkiem dla nich było... No, nie, obecnie jego stan jest... psychicznie znajduje się... „Jag har aldrig åskat mig själv som en konfessionell person”, powiedział Björn Hamsun. W głowie Ryana, Natomiast... przetrwał

dowodził. Od niego zależało życie załogi, a także losy świata. „Spokojnie, na pewno się uda”. Ryan otworzył oczy. Już wiedział, co ma robić. Co było dalej, zależy od Ciebie, Drogi Czytelniku. Gra „Prisoner of Ice” da Ci możliwość wykazania swoich umiejętności w ratowaniu świata. Może powinieneś poszukać pozostałych przedmiotów w szufladach, może uruchomić radio, może zaopatrzyć w medykamenty chorego Björna, może... Magia, tajemna broń, podróże w czasie czy trzęsienie ziemi? Gra wyróżnia się bardzo ładną grafiką oraz muzyką na SoundBlastera. Wszystkie operacje przeprowadzane są przy pomocy myszki.

Prisoner of Ice

Infogrames

Dystrybutor

Mirage Software & Media

(022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

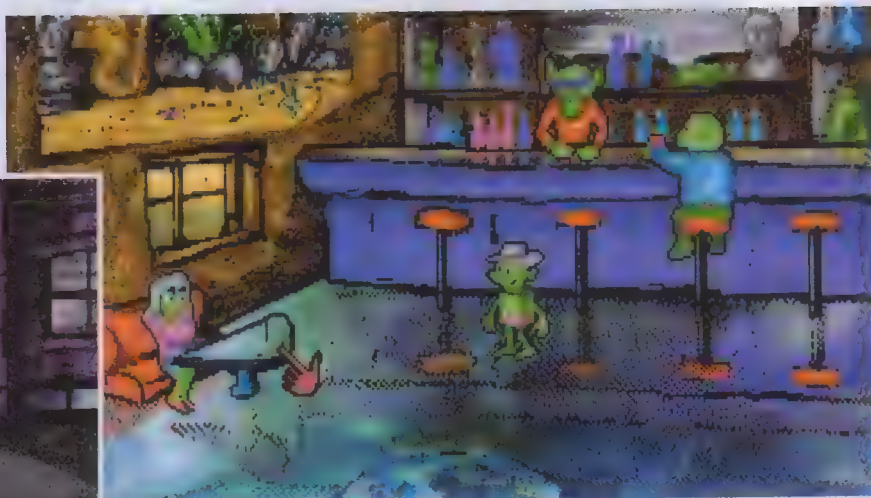
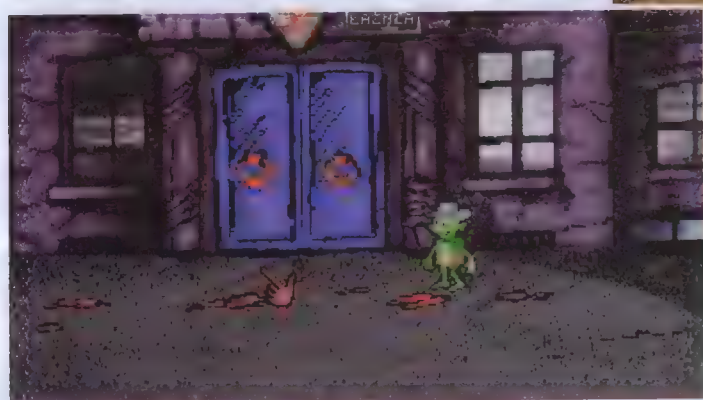
Minimalna konfiguracja

486 DX, 4 MB RAM
(w standardzie SVGA - 8 MB),
SoundBlaster,
CD-ROM 2 x speed

Cena

125 zł

Musisz rozważyć dokładnie każdy swój krok. Nieraz nawet najbardziej ... idiotyczny (miksura szlamu i perfum)



Jesteś gotowy na atrakcję plakatu wirtualnego?

MISJA HAROLDA

W bliżej nieokreślonej przyszłości jeden z naukowców podjął próbę odnalezienia najmniejszej cząstki struktury informacyjnej.

Ale po kilku miesiącach bezowocnej pracy został pozbawiony przydziału. Mędrzec postanowił jednak postawić na swoim i kontynuował swoją pracę, siedząc całymi dniami przed ekranem monitora. Ale wiadomo, jak to jest: bez pieniędzy z dotacji rządowych biedak wpadał w coraz większe tarapaty - kłopoty rodzinne, w końcu alkoholizm. Pewnego razu, pracując aby oderwać się od nalogu, zauważył dziwne napisy na ekranie monitora. Wynikało z nich, że we wnętrzu jego komputera istnieje jakiś zamieszkały świat. Z początku myślał, że to żart. Jednak w miarę analizowania sygnałów doszedł do wniosku, że oto odkrył coś

Jednak Ula miała inne zdanie... Czy wyobrażaliście sobie kiedykolwiek jakąś formę życia istniejącą we wnętrzu komputera: nie tylko układy scalone, procesory czy płataniny kabli, ale także góry, lasy, łąki? Nawet jeśli nie widzicie sensu w próbie odpowiedzi na to pytanie sięgnijcie po grę Misja Harolda.

*"Tajemnice żywego świata
z wnętrza komputera - złóż
pokłon przed Pomnikiem
Procesora i ruszaj w drogę.
W nieznane."*

Jest to kolejna polska przygodówka z powodzeniem naśladowująca zachodnie wzory. Bohaterem gry jest Harold - mały, zielony

stwór pochodzący z wnętrza komputera (ciekawe czy ze składaka?). Podróżując po wszechświecie, szuka odpowiedzi na nurtujące go pytania. Podczas swojej wędrówki spotyka różne dziwne istoty, z którymi nieraz ucina sobie pogawędkę. Harold wypełnia wiele trudnych zadań, poza tym musi zbierać najróżniejsze przedmioty, które gromadzi w swoim

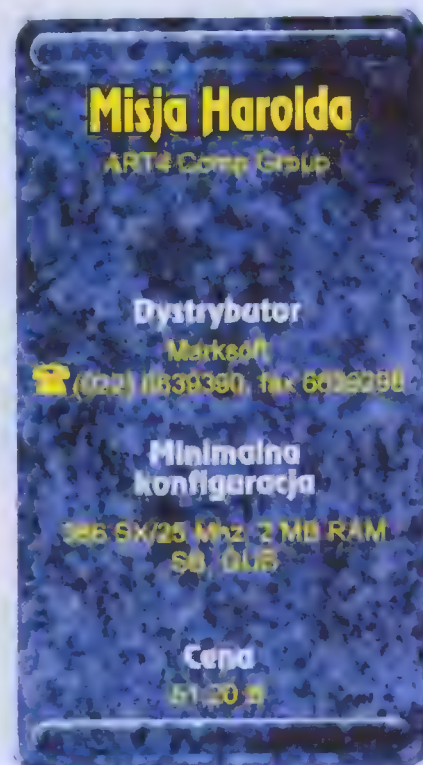
plecaku. Grą sterujemy za pomocą myszki. Dzięki niej oglądamy zawartość plecaka Harolda, łączymy poszczególne przedmioty w bardziej złożone obiekty, itd. Procenty informują nas o stanie zaawansowania. Grę można ukończyć posiadając różną wartość procentów. Sto procent oznacza że,

wykonaliśmy wszystkie czynności, nawet te, które nie mają bezpośredniego wpływu na przebieg akcji. Dany stan można zapisać na dysku i później go odtworzyć. Jedynym wyjątkiem są tzw. plakaty wirtualne - fragmenty gry podczas których niedostępna jest opcja zapisu. Misję Harolda polecam szczególnie młodszym osobom, lubiącym przygodówki. Ale zabawa może być przednia i dla bardziej wybrednych, ponieważ oprócz typowych dla tego typu gier zagadek, często stajemy w obliczu niesamowitych i zaskakujących sytuacji, których konsekwencji trudno przewidzieć....

DOMINIK



niezwykłego - nową cywilizację! Taki właśnie przekaz znalazł w zsywie informacyjnym Olo, jedna z komputerowych istot. Przeczytał to swojej koleżance Uli. Olo nie wierzył, że oprócz świata, w którym właśnie żyje może istnieć jakaś inna rzeczywistość zamieszkała przez obce istoty, ba - istoty, które stworzyły jego.



Niezwy

Scenariusz przebojowego filmu Juliusza Machulskiego - *Sexmisja* stał się materiałem na nową grę komputerową. Czas pokaże, czy odniesie ona podobny do pierwowzoru sukces. Moim zdaniem zasługuje na to.

Pare lat temu opublikowano wyniki sondażu na temat ulubionych polskich film fabularnych. Na pierwszym miejscu znalazła się znakomita komedia Juliusza Machulskiego pod tytułem *Sexmisja*. Niezwykle ciekawe dzieło, dzięki oryginalnej i bardzo wysokiej jakości, doskonałej grze aktorskiej, a także potężnej, przyciągającej widzów siły. Do dziś wielu młodych ludzi (nie tylko dziewcząt, że tak powiem) uważa, że nie ma na świecie filmu, na którym można przetrwać, a w tym przypadku nie ma.

W tym celu z firmy Interactivision, twórcy gry komputerowej *Sexmisja*, musimy powiedzieć, że jest to nie

tylko gra, ale i film. A to, co jest bardzo ciekawe, to fakt, że w grze powstanych jest wiele scen, które w rzeczywistości nie miały miejsca. W grze jest też wiele innych rzeczy, które w rzeczywistości nie miały miejsca.



tylko gra, ale i film. A to, co jest bardzo ciekawe, to fakt, że w grze powstanych jest wiele scen, które w rzeczywistości nie miały miejsca.

Jeżeli się wprawi, można się przeznaczyć dla czegoś, co nie ma

na ekranie monitora. A jeżeli się tam nie

się wraz z nim, to jest to

Wszystki rok 2044



Wszystki rok 2044 to gra, która nie tylko oferuje świetną rozgrywkę, ale także doskonałą oprawę graficzną. W grze wykorzystano najnowszą technologię komputerową, co pozwala na osiągnięcie niesamowitej jakości obrazu. Dzięki temu gracz może cieszyć się niesamowitą rozgrywką i wyjątkowo realistycznym obrazem.

"Wszystki rok 2044 to gra, która nie tylko oferuje świetną rozgrywkę, ale także doskonałą oprawę graficzną. W grze wykorzystano najnowszą technologię komputerową, co pozwala na osiągnięcie niesamowitej jakości obrazu. Dzięki temu gracz może cieszyć się niesamowitą rozgrywką i wyjątkowo realistycznym obrazem."

Wszystki rok 2044 to gra, która nie tylko oferuje świetną rozgrywkę, ale także doskonałą oprawę graficzną. W grze wykorzystano najnowszą technologię komputerową, co pozwala na osiągnięcie niesamowitej jakości obrazu. Dzięki temu gracz może cieszyć się niesamowitą rozgrywką i wyjątkowo realistycznym obrazem.

Wszystki rok 2044 to gra, która nie tylko oferuje świetną rozgrywkę, ale także doskonałą oprawę graficzną. W grze wykorzystano najnowszą technologię komputerową, co pozwala na osiągnięcie niesamowitej jakości obrazu. Dzięki temu gracz może cieszyć się niesamowitą rozgrywką i wyjątkowo realistycznym obrazem.

doświadczenie, które będzie dostępne dla wszystkich graczy. Uwaga: nadmierna dawka może wywołać uzależnienie.

TOMMY FINGER



A. D. 2044

L. K. AVALON

Dystrybutor

L. K. AVALON

☎ (011) 627471 • 274 275

Minimalna konfiguracja

100 DX2-66 MHz, 8 MB RAM
Windows 95, SVGA,
CD-ROM

Cena

121,00 zł

ACTUA SOCCER

Brzenciek, Brzenciek, Kozeki, Lezniak.....Lezniak!!!! GOOOOOL!!! Tego typu okrzyki usłyszymy w najnowszym dziele z rodziny „soccerów” - Actua Soccer. Dodajcie do słów komentatora odgłosy z boisk oraz szum, wrzaski i śpiewy z trybun, a już bez reszty zatopicie się w futbolowym szaleństwie. Im więcej watów w głośnikach, tym większe wrażenie, tym więcej adrenaliny, tym bardziej bez reszty można oddać się pasji!

Co nowego produkt firmowany metką made by Gremlin wnosi do grupy symulatorów rozgrywek piłkarskich? To zależy. Niektórzy mogą być tak bardzo przyzwyczajeni do klasyków gatunku, że wszelką zmianę potraktują niechętnie. Rewolucji w Actua Soccer nie brakuje. Pierwsze, co Wam się rzuci w oczy, to zaskakujący realizm toczącej się akcji, o który zadbał koderzy Gremlina wykorzystując najnowsze osiągnięcia tworzenia komputerowych ruchomych obrazków. Przystudiowali dokładnie grę tuzów kunsztu piłkarskiego, a do całości dodali komentarz profesjonalnego spikera z BBC. W ten sposób z sukcesem połączyli bajery 3D i atrakcje, które pociągają za sobą uczestnictwo w spektaklu furbolowym. Mecz można oglądać z różnych perspektyw i punktów widzenia, co upodabnia grę do interaktywnej transmisji telewizyjnej. Gra obfituje w różne uatrakcyjniające widowisko opcje. Szczególnie interesująca jest jedna z nich - „wire”, gdzie „kamera” podąża za piłką. Dla fanów gradką będzie możliwość skorzystania z edytora drużyny. Na pewno każdy z nich chciałby zobaczyć swoje nazwisko na liście strzelców. Kolejne ulepszenie dotyczy sterowania skutecznością gry wybranej drużyny. Służy ku temu opcja regulowania poziomu umiejętności każdego zawodnika. W ten sposób bez kłopotów można stworzyć jakiś uniwersalny

Samo sterowanie zawodnikiem jest oczywiście proste. Problemy pojawiają się przy stałych fragmentach gry, kiedy trzeba np. skierować piłkę w światło bramki. Aktywne są różne „przeszkadzajki” w postaci, np., rygorystycznego sędziego, który rozdaje żółte oraz czerwone kartki na prawo i lewo (ma ku temu mnóstwo powodów, jako że trup na boisku ściele się gęsto).

Gra jest bardzo udana, chociaż mniej wytrwali gracze oraz posiadacze niezbyt silnych komputerów mogą się niecierpliwić i zrazić trudnościami. Nauka zajmuje co prawda dość dużo czasu, ale wszystko to jest warte przysłowiowej świeczki. Wielkim atutem Actua Soccer, stawiającą tę grę wyżej od np. klasyce już FIFA International Soccer czy popularnej obecnie FIFA '96, jest połączenie doskonałej grafiki z realizmem oraz optymalne wyważenie korzyści płynących z każdego z tych atutów. Myślę, że jest to właściwa odpowiedź na oczekiwania wszystkich zagorzałych sympatyków piłki nożnej. Zatem nie ma problemów - kto chce kopać, niech kopie!

TOMEK SZYMAŃSKI

Gra w sterowaniu jest trudna i trzeba do tego przywyknąć, ale z czasem ma się coraz większą satysfakcję z możliwości wykorzystania wszystkich opcji strzelania, kiwania, obrony, itd.

super-skład. Actua Soccer daje możliwość określenia opcji szkoleniowej dla danej ekipy - practise. Podczas takiego próbnego „meczu” sprawdza się taktykę, którą się obrało przy budowaniu składu. Można zatem atakować bramkę przeciwnika, zasypywać ją „bombami” i nie otrzymać w zamian za to żadnej odpowiedzi - linia środkowa jest bezpieczna (brak pętającego się pod nogami przeciwnika, w zasadzie bądźmy szczerzy - nie ma tu żadnego napastnika z przeciwnej drużyny, jest tylko bramkarz). Gra nabiera rumieńców, kiedy stają naprzeciw siebie dwaj gracze. Emocje rosną, można posłuchać charakterystycznego żargonu dopingujących poszczególne zespoły kibiców, odpowiednich odzywek ze strony podeksytowanych walką piłkarzy.

ACTUA SOCCER
GREMLIN

Dystrybutor
LIGOMP
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486DX, 33 MHz
4 MB RAM, CD - ROOM

Cena
142 zł

Trzeba unikać błędnych skojarzeń - Crusader (Krzyżowiec) wypuszczony przez Origin nie opowiada o średniowiecznych rycerzach walczących gdzieś na Bliskim Wschodzie o wiarę chrześcijańską. Jest to futurystyczna historia o walce bez litości, bez wyrzutów sumienia z mocami zła i przedstawicielami zbrodniczych instytucji.

W Crusader: No Remorse stajesz się high-tech najemnikiem, szpiegiem. Twoim zadaniem jest wykończenie wojowników skorumpowanych i przesiąkniętych złem elit rządzących. Po złamaniu systemu zabezpieczeń wkroczysz do prawdziwego gniazda żmij - rozpoczynasz krwawą rzeź. Poruszasz się po obiekcie (w nietypowej izometrycznej perspektywie, do której trzeba się przyzwyczaić), przenosisz się między pomieszczeniami (teleportacja), główkujesz, jak wykończyć strażników, poszukujesz wskazówek do dalszych działań. Przede wszystkim strzelasz i jeszcze raz strzelasz - do dyspozycji masz cały arsenał broni o różnej sile rażenia, wymiatasz z tego świata setki wrogów, niszczysz wszelkie urządzenia. Sterowanie jest bardzo proste - klawiaturą i myszką: podnosimy przedmioty, wybieramy i używamy, broń, lekarstwa, itp. Co uderza w Crusader? Może to dziwne, ale przede wszystkim jego Doomowaty charakter. To znaczy, mimo odmiennej perspektywy, z której oglądamy akcję, nieodparte jest

wrażenie podobieństwa do klasyka: na rodzaju akcji począwszy, przez rodzaj możliwych działań (strzelanie, zbieranie przedmiotów, szeroki wachlarz dostępnych narzędzi śmierci, poszukiwanie tajnych przejść) po sposób określania „naszej” kondycji życiowej



(podobny panel informacyjny). Tutaj jednak zupełnie inaczej przeżywamy akcję: oglądamy „więcej świata”, do czynienia mamy z masą skomplikowanych urządzeń, a i niszczyć możemy więcej niż w Doomie. Prawdopodobnie Crusader: No Remorse, przewyższa Doomą ilością przelanej na ekranie moniara krwi i to o kilka długości.



„Czy można połączyć doznania z Doomą, Wing Commandera IV i Syndicate w jednej grze? Można. Jeszcze więcej zniszczenia, ale i strategii oraz planowania akcji - Crusader: No Remorse”

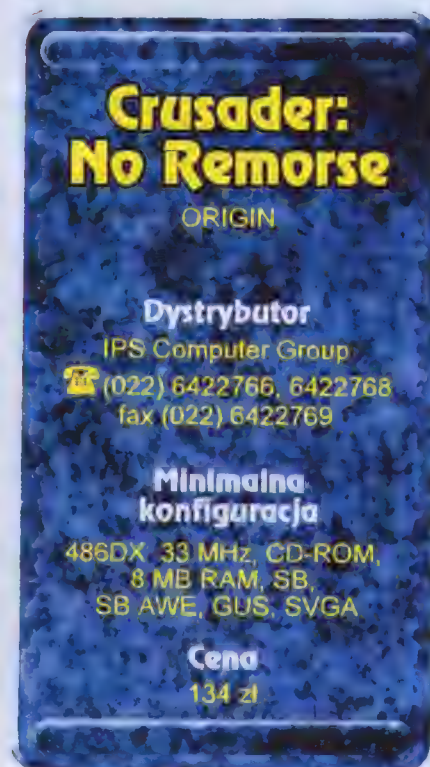
Wszystko w tej grze jest fenomenalne i zachwycające. Dodatkowo gra oferuje świetne animacje, efekty dźwiękowe (również wyraźna mowa) i muzykę. Tak więc, po odpaleniu Crusadera zaczynam wątpić, czy nadal wolę klasyczną „doomowską” perspektywę i poruszanie się po „prawie-jak-żywym” świecie.

IQMEN

KRZYŻOWIEC



Crusader: No Remorse to łakomy kęs dla fanów Syndicate



Dystrybutor

IPS Computer Group

(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486DX 33 MHz, CD-ROM,
8 MB RAM, SB,
SB AWE, GUS, SVGA

Cena

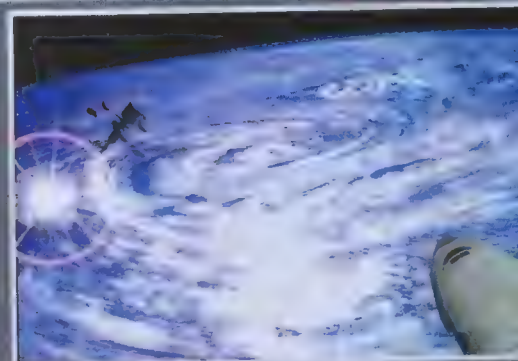
134 zł

Czy najmłodsze dzieło Capstone będzie wyzwaniem dla tradycyjnego sposobu patrzenia na gry komputerowe? Tekwar jest zwiędzieniem wysiłków, które możemy od paru lat obserwować w tej branży przemysłu elektronicznego.

Wiele atramentu wylano już na opisywanie „doomowatych” gier. Przez te kilka lat, kiedy id wypuściło na rynek swój produkt, Doom stał się swego rodzaju standardem. Zaszło to już tak daleko, że styl typowy dla Doom’a przestał odnosić się do jednego konkretnego produktu, a stał się określeniem danego gatunku, tak jak Walkman (do którego nazwy ma prawo tylko i wyłącznie Sony, ale przecież nikt na taki sprzęt np. Panasonic’a nie powie „kasetowy odtwarzacz spacerowy”). Dlatego, gdy pojawiają się takie gry, jak: Heretic, Hexen czy Witchaven nikt nie śmie twierdzić, że są one plagiatem. Więcej - coraz wyraźniej widać, że pojawiają się gry, które wnoszą dużo nowego i wyznaczają nowe prądy. Nie może być inaczej w przypadku przemysłu, który od początku swego powstania kilkaset tysięcy razy zmieniał zakres tego, co standardowe. I tak oto kształt trendu zapoczątkowanego przez Doom’a ulega nieodwracalnej przemianie. Na scenę wchodzi nowe produkty: wykorzystujące najnowsze rozwiązania w projektowaniu, grafice, wykorzystywaniu dźwięku, budowaniu fabuły akcji. Jednym z takich dzieł (nie boję się użyć tego słowa) jest Tekwar. Tekwar to niewątpliwie dzieło, tzn. poddaje się ono już nie tylko obróbce i ocenie pod względem kryteriów używanych w opisie gier komputerowych. Trzeba tu zastosować, podobnie jak w przypadku efektów pracy programistów z LucasArts czy CyberDreams, narzędzia wykorzystywane w analizie dzieł filmowych. Tekwar powstał na podstawie powieści amerykańskiego twórcy bestsellerów Williama Shatnera. Gwarantuje to grze profesjonalną i ciekawą fabułę. Jest ona utrzymana w konwencji political-fiction z domieszką thrillera i kryminału, słowem - murowane odległej - takiej, którą możemy już sobie wyobrazić. Jest Los



High



Angeles, miasto aniołów, jeden z symboli Ameryki. Miasto to samo, ale rzeczywistość zupełnie inna. Świat opanowany jest przez potężne korporacje, które kontrolują transfer kapitału. Wartość przelewającego się tutaj szmalu jest wprost niewyobrażalna. Nad tym wszystkim sprawują władzę, jak zwykle maniacy, skorumpowani i niebezpieczni TEK-lordowie. Jako swoistych policjantów i żandarmów wykorzystują oni Tek'ów, psychopatów i kryminalistów, którymi sterują



aplikując im narkotyki. My mamy za zadanie wcielić się w obrońców „starodawnego” prawa. Naszym szefem jest detektyw z Kosmicznego Biura Śledczego, Walter Bascom. Uzbrojeni w jego rady oraz sprzęt najnowszej generacji wchodzimy do wirtualnego miasta, aby ocalić jego

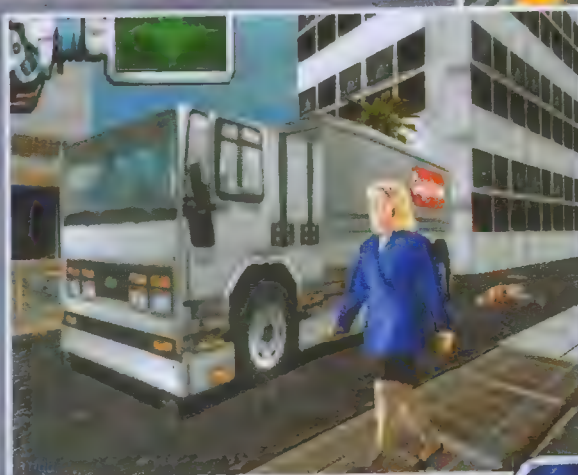
polegają na powolnym zdobywaniu informacji i opanowywaniu coraz większego terytorium - wydzieraniu go z rąk TEK - lordów. W tej multimedialnej powieści kryminalnej poruszamy się podobnie jak w Doomie. Obrazy

też ocenę wysoko - monotonna, ale nastrojowa muzyka techno, wyraźne i „trafione” odgłosy sprzętu i urządzeń, fragmenty rozmów (prośby o darowanie życia...) - wszystko to wciąga i pozwala bez reszty wczuć się i oddać szaleństwu gry. Pojawienie się Tekwar musi nas przyzwyczaić do faktu, że będziemy mieli do czynienia z przeciwnikami, których trzeba będzie rozważać w zupełnie inny sposób niż dotąd. Będzie to zjawisko podobne do legendarnej już walki kina europejskiego z Hollywood. Z jednej strony tradycja (niektórzy nazywają to konserwatyzmem),



terror

są widziany z perspektywy gracza, mamy do dyspozycji różne rodzaje broni, zbieramy magazynki z amunicją i leczymy się znalezionymi pakunkami medycznymi. Ruch i wybór oraz używanie broni są identyczne, jak w Doomie - można też to wszystko odpowiednio skonfigurować i wybrać pasujące nam klawisze. Co zawiera Tekwar, a czego brakowało w Doomie jest możliwość „patrzenia” w górę i w dół. Obraz staje się dzięki temu mniej płaski. Głębi i przestrzeni akcji nadaje również możliwość używania różnych pojazdów i środków lokomocji, np. metro. Nasze poczynania możemy również odpowiednio podglądać - patrzeć na



„High-Tech. W Tekwarze określenie super-techniki miesi z anty-niewymiarowymi treściami, korytarzami i rzędami psychopatii.”

zdobytch punktów (klawisz S), spojrzeć na kondycję zdrowotną (H), czas (T), określenie obecnej pozycji (U). Można też oczywiście użyć mapy terenu (Tab), która jest mobilna i nie jest już ograniczona tylko do „follow mode”. Dostępne są specjalne opcje umożliwiające grę w nocy. Grać można również za pomocą sieci oko w oko z 15 graczami na raz. Jeśli chodzi o oprawę gry, to jest ona oczywiście bardzo atrakcyjna. Mamy do dyspozycji wysoką rozdzielczość SVGA gwarantującą obraz niemalże realistyczny. Za jakość trzeba jednak słono płacić - do tego trybu potrzebny jest szybki komputer Pentium. Ale nawet



Wzmianka o „niewymiarowych treściach” z „Łowcy androidów” Ridleya Scotta - brud i zniszczenie pomieszczeń z najnowszą techniką, dokładne obrazy pomieszczeń - sale szpitalne ze wszystkimi szczegółami. Dźwięk

Tekwar

Capstone / US Gold

Dystrybutor

Mirage Software & Media

(022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, VGA,
8 MB RAM,
2 x speed CD-ROM

Cena

149.40 zł

Mikrofon do karty muzycznej Target CPT-3GX	15
Mikrofon do karty muzycznej Target CPT-2GX	25
Słuchawki z mikrofonem Headphone Set	50
CD ROM double speed EDEE	150
CD ROM Quadro IDE Hitachi	240
CD ROM 5,5 IDE UMEX	330
Zapisywalny CD ROM double + Easy CD PRO	5000
Karta dźwiękowa Target Soundline 16	150
Karta dźwiękowa DSP-16	170
Karta MPEG Leadtek 1200	600
Głośniki SP 300 25 W z equalizerem	120
Głośniki Screenbeat 4,5 10 W	48
Głośniki Screenbeat 250 50 W bez zasilacza	145



ceny z dnia 1marca



Joystick QS 123 Warrior 5	35
Joystick QS 189 Python 5	32
Joystick QS 201 Super Warrior	47
Joystick QS 217 Command Pad	35
Mouse Profex Set Kwik	24
/mysz, garaż, podkładka/	

MEGAPAK 3 Cena 150 zł

- Lemmings Chronicle
- Megarace
- TFX
- Vortex
- Cyclones Jammit
- Dragons` Lair
- NovaStorm
- Reunion
- Journeyman Project

MEGAPAK 4 Cena 150 zł

- Panzer General
- Aegis: Guardian of Fleet
- Space Ace Tornado
- Empire Soccer
- Savage Warriors
- Dawn Patrol
- Black Knight
- Orion Conspiracy
- Dragon Lore

GRAFICZNE	Collection of Education	20
EROTYCZNE	I can spell	35
EDUKACYJNE	Kids Farm	35
	World of Win 95 :Kids	35
	My talking dictionary	35
	Hot Lovers	20
	Movies & Animations	35
	Sweet Cheeks	20
	Tropical Heat	20
	Sex & Games	17
	3D Aniamania	20
	Collection of Cars	20
	Collection of Gifts & Graphics	20
	Image Library 1,II	20
	Travel to Space	20
	World of DTP	35
	World of Graphics	35
	World of Win 95: CII	35
GRY	101 Card Games	30
	Doom Explosion 1,2	35
	Flight Simulator Collections	30
	Fun & Games 6-16	17
	Games Factory 1-3	20
	Rise of the Triad	30
	2300 Midi Files Collection	20
	Kolekcja dźwięków	25
	Multimedia Music	20
	Sound Library 1,2	20
	World of Win 95: Sound	35
	14000 Programs	17
	Collection of Win. Programs	20
	Programmer Power Tools	17
	Supermedia 3	25
	Supermedia Gold	25
	World of Win 95 :Proffesional	35
UŻYTKOWE MUZYCZNE		

SIELSKA ŁAMIGŁÓWKA

Oto rzeszowska firma „Avalon” wypuszcza grę dziejącą się ni mniej ni więcej tylko na polskiej wsi, w jakiejś zapomnianej dziurze na skraju powiatu, gdzie mieszkają okazy folkloru biesiadnego, a władzę sprawuje sołtys - facet łożący po wsi w gumowcach i podkoszulku. Pomysł firmy „Avalon” wydaje się ... kontrowersyjny. Jednak po zainstalowaniu gry, jej uruchomieniu i przeniesieniu się na pole akcji, chęć wysmiania autorów produktu mija. „Sołtys” to przygodówka. Za zadanie mamy pomóc bohaterowi w jego problemach „rodzinno-obyczajowo-politycznych”. Chodzi o córkę i niedoszłego zięcia. Najlepiej można przekonać się do produktu „Avalonu”, zapoznając się z otoczeniem i logiką gry. Jedno i drugie jest atrakcyjne. Ekran gry podzielony jest na dwa obszary: planszę z miejscem akcji, na którym przebywamy w danym momencie i panel sterowania, zawierający pole, gdzie pojawia się nazwa wskazywanego obiektu i „kieszeń” - przegródki do gromadzenia przedmiotów. Panel sterowania umożliwia nam też przemieszczanie się między planszami i przełączanie parametrów gry. Plansze są bardzo kolorowe, budynki, pomieszczenia, jak i postacie i inne obiekty wykonane są starannie. Naszym bohaterem sterujemy myszką. Po prostu najeżdżamy strzałką na miejsce, do którego ma się on udać i klikamy lewym przyciskiem. Sołtys ma zbierać różne rzeczy. Pokazujemy mu, co ma wziąć do „kieszeni” i klikamy prawym przyciskiem myszki. Przedmioty z kieszeni można wykorzystywać - lewym przyciskiem uaktywniamy je w kieszeni, a prawym klikamy w miejscu, gdzie mają być użyte. Bohater jak i inne postacie z gry porozumiewają się z nami za pomocą „dymków”. Logika „Sołtysa” jest również zaletą tej gry. Chodzi o wykonanie odpowiednich zadań, które umożliwiają postępy w grze. Zbiera się przedmioty

Scenariusz to podstawa. Chodzi o to, że jeśli ktoś postanowił sobie odpocząć z komputerem przy ulubionej grze, to nie może się nudzić. Można się nie nudzić miażdżąc szczęki przeciwników w Mortal Kombat, rozwalając odrażające stwory z UAC w „Doomach” czy kombinując, jak odkryć, ochronić i dobrze wykorzystać złoża przyprawy w „Dunach”. Zajmujących pomysłów jest dużo, można zrealizować i sprzedać wiele ciekawych projektów.



i wykorzystuje je w różnych miejscach. Mając odpowiednie informacje (które pojawiają się w „dymkach komunikacyjnych”), musimy nieraz wyteżyć głowę, aby dobrze wykonać zadanie. Zwłaszcza, że często konieczne jest zrobienie różnych rzeczy w odpowiednim porządku. Inaczej nasz sołtys rzuci nam jakiś niemiły tekst i odmówi wykonania zadania. Obydwie cechy „Sołtysa” - proste sterowanie i niebanalna logika czynią z tej gry bogate źródło rozrywki. Koniecznie trzeba zwrócić uwagę na to, co przyjdzie po „Sołtysie”.

QUADRAT

Przodownik pracy załatwiony już substancją wiadomego pochodzenia (z sołtysowej komórki?). Dobra, ale gdzie jest zięć?



Tak, to właśnie cały Sołtys: barwne obrazki, sielskie klimaty i żabki "puszczające" takie teksty

Sołtys
L. K. AVALON

Dystrybutor
L. K. AVALON
☎ (017) 627471 w. 274, 275

Minimalna konfiguracja
IBM PC 386/33MHz, 1MB RAM,
karta dźwiękowa
Sound Blaster/Gravis UltraSound
MIDI, mysz

Cena
36,30 zł

Programiści z Rowan Software, twórcy Patrola, wiedzieli doskonale, jak wielka jest konkurencja w dziedzinie symulatorów lotu. Ktoś może powiedzieć, że było tu już wszystko, a firmy takie jak Empire, CoreDesign, Electronic Arts czy Looking Glass nie dadzą zarobić komuś innemu ani grosza. Dlatego Dawn Patrol musiał być czymś wyjątkowym.

O popularności różnego rodzaju symulatorów lotu nie trzeba nikogo przekonywać. Gry te mają swoje grono wiernych zwolenników. Dlatego, kiedy taki MicroProse wydaje swoje słynne pakiety, to obok zbioru gier sportowych i strategicznych, adresowanych również do określonych fanów, znajdują się tam właśnie symulatory a teksty o tego rodzaju grach zaczynają się następująco: „masz dość starych terkoczących



Czerwony

przedpotopowych dwupłatowców?”, „a teraz coś dla znudzonych podniebnymi bijatykami - akrobacje lotnicze!”, „weź udział w słynnych pojedynkach najnowszej amerykańskiej broni lotniczej z tajemniczymi radzieckimi odrzutowcami podczas «pustynnej burzy»”. I wszyscy wiedzą, o co chodzi. Ja proponuję tym razem coś naprawdę oryginalnego, można powiedzieć - nową jakość: Dawn Patrol. Czuję pewnego rodzaju zakłopotanie w opisywaniu tej gry. Z jednej strony wiem, że jest ona świetnym symulatorem, świetnym, ale jednym z wielu, nie dokonuje żadnych rewolucji i przewartościować. Z drugiej strony, przynosi z sobą coś, co niewątpliwie jest krokiem milowym, jeśli chodzi o tę dziedzinę przemysłu

komputerowej rozrywki. Dawn Patrol jest bowiem nie tylko symulatorem lotu, ba - jest on nie tylko grą. Dawn Patrol to świetny, jeśli można tak powiedzieć, „rozrywkowy program edukacyjny”, „symulator historii”, jest to zrobione z precyzją źródła zabawy i rozrywki. O co chodzi? Programiści z Rowan Software, twórcy Patrola, wiedzieli doskonale, jak wielka jest konkurencja w dziedzinie symulatorów lotu: było tu już wszystko, a firmy takie jak Empire, CoreDesign, Electronic Arts czy Looking Glass nie dadzą zarobić komuś innemu ani grosza. Dlatego Dawn Patrol musiał być czymś wyjątkowym. Jego twórcy mieli do dyspozycji coraz dalej posuniętą technikę tworzenia grafiki i dźwięku:

trójwymiarowy rendering, super rozdzielczości, animacja, właściwie standardowe wyposażenie komputerów w karty dźwiękowe. Na tej bazie stworzyli oni interesujący spektakl. Każdy szczegół Dawn Patrol wymagałby oddzielnych studiów. Najlepiej jest to zrobić, gdy samemu spojrzysz się

"Dawn Patrol staje się klasykiem gatunku. Tylko którego? - łączy w sobie symulację ze strategią i z ... programem edukacyjnym."

na tę grę. Ja tutaj zasygnalizuję jedynie problemy. Dawn Patrol jest rodzajem książki do historii lub, jak kto woli, zbiorem programów telewizyjnych pana Wołoszańskiego. Przystępując do czytania (oglądania) zagłębiamy się w faktyczne historyczne wydarzenia, które miały miejsce podczas I wojny światowej. Jak wiemy, był to okres, gdy po raz pierwszy wykorzystano samoloty jako broń na tak szeroką skalę. Dochodziło do pierwszych starć powietrznych, bitew, pojedynków i potyczek. Zarówno strona niemiecka, jak i alianci szybko docenili wartość tej nowej broni. Z drugiej strony samolot ciągle traktowany był jak romantyczny pojazd pięknych młodzińców w długich białych szalach. Latali na nich arystokraci i ludzie postrzegani jako marzyciele. Ta właśnie atmosfera walki, śmierci, ale i heroizmu towarzyszy nam na każdym kroku w oglądaniu księgi Dawn Patrol. Ekrany gry to karty, na których przedstawiono najśłynniejsze boje skrzydlatych romantyków. Każdy opis jest przedstawiony na osobnej stronie.



Przeglądaniu towarzyszy stylowa bojowa muzyka. Na kartach Dawn Patrol poznajemy losy majora Hawkera, von Richthofera i in. Opisanie są misje brytyjskie, niemieckie, francuskie i amerykańskie. Do dyspozycji mamy 13 samolotów takich, jak: LGV, Fokker, DH2. Na pierwszej stronie „książki” widzimy spis treści, gdzie wymienione są poszczególne misje, instrukcje i możliwości ustawień. Na karcie „Preferences” dokonujemy ustaleń co do kontroli w czasie gry, dźwięku, itd. Posuwając się dalej (za pomocą myszki albo wykorzystując kombinacje klawiszami Tab. i Enter, które manipulują położeniem kursora i uaktywnieniem danej opcji) przenosimy się do poszczególnych misji. Tutaj mamy teksty i obrazki, a także krótkie animacje przedstawiające poszczególne wydarzenia. W części okna The Mission klikamy na flagę,



Czerwony Baron wraca. Tym razem w serii pojedynków z aliantami.

Baron



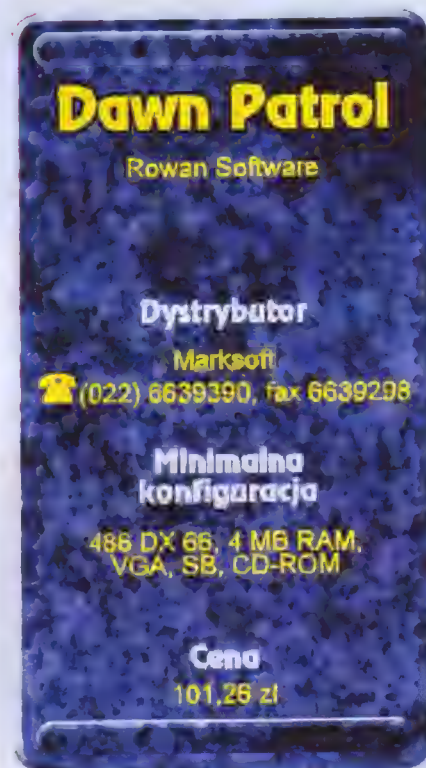
Nauka historii w klimacie walki?

pod którą chcemy walczyć i już przystępujemy do rozgrywki. Ta część gry przypomina najbardziej klasyczne symulatory lotów. Jako wybrany przez nas pilot musimy wykonać zadanie, o którym wcześniej przeczytaliśmy w „książce”. Program dokładnie stara się odtworzyć ustawienie pojazdów naszych rywali - faktycznych bohaterów tamtych wydarzeń - kierować ich ruchem. Jako przeciwników mamy zatem „prawdziwych” „asów przestrzeni”, co bardzo utrudnia grę i czyni ją jeszcze bardziej atrakcyjną. Nasz dwupłatowiec nie jest zbyt skomplikowany w sterowaniu, zamiast techniki musimy zdać się na maestrię. Kursorami ustawiamy

kierunek lotu. Klawisze Ins. i Del. służą do określania położenia sterów (End, PageDn - maksymalne położenie), - to obroty w dół, a "+ i -" - w górę. Mamy możliwość różnego oglądu akcji: F4 pozwala zobaczyć samoloty wroga, F6 - spojrzenie na nasz pojazd (jak śledzi przeciwnika), dzięki F5 można zobaczyć na zewnątrz własny samolot, Esc. powrót do pierwotnego widoku. Strzały oddaje się po naciśnięciu spacji. Trudnością lotu nie jest jego szybkość. Większą uwagę trzeba raczej zwrócić na sterowanie samolotem. Odpowiednie kombinacje sterami i ruchem są bardzo trudne. Po skończeniu misji (można ją przerwać klawiszami F10 lub Alt + x) ukazuje nam się

podsumowanie. Dawn Patrol posiada jeszcze parę super-opcji, które udoskonalają tę grę. Można, na przykład, stworzyć własną biografię w „książce” i „wpisać się do historii” (jest na to przeznaczonych kilkadziesiąt kartek). Biografia taka to film zrobiony na podstawie najważniejszych fragmentów akcji (wycięte i wyklejone z naszej gry) oraz opis. Nie muszę starać się bardzo, aby choćby tą jedną opcją zachęcić do zagrania w Dawn Patrol. Dawn Patrol to, od początku do końca, epopeja o wielkich misjach lotniczych podczas I wojny światowej. Jest to opowieść, w którą można łatwo się wczuć i już uczestniczyć w tych historycznych wydarzeniach. Wspaniała trójwymiarowa grafika, skąpy, ale oddający ducha walki dźwięk z powodzeniem nam to umożliwiają. Czuję, że grono sympatyków symulatorów lotu powiększy się.

MUD



BARWY I DŹWIĘKI TRUPIEGO MÓZGU

W ubiegłym roku zyski ze sprzedaży gier komputerowych w USA po raz pierwszy były większe od zysków rynku filmowego.

Wielu twórców, reżyserów i specjalistów od kina przepowiada, że X muza nieodwracalnie zmierza w kierunku komputeryzacji, rzeczywistości wirtualnej i technik stosowanych przy produkcji nowoczesnych

jak Full Throttle. Propozycje potentatów przemysłu oprogramowania i gier są coraz bardziej zbliżone do filmów: zarówno fabularnych, jak i animowanych. Są coraz doskonalsze, zadziwiają i urzekają. Większość z nas pamięta Space Ace czy Dragon Lair. Tym razem mamy do czynienia

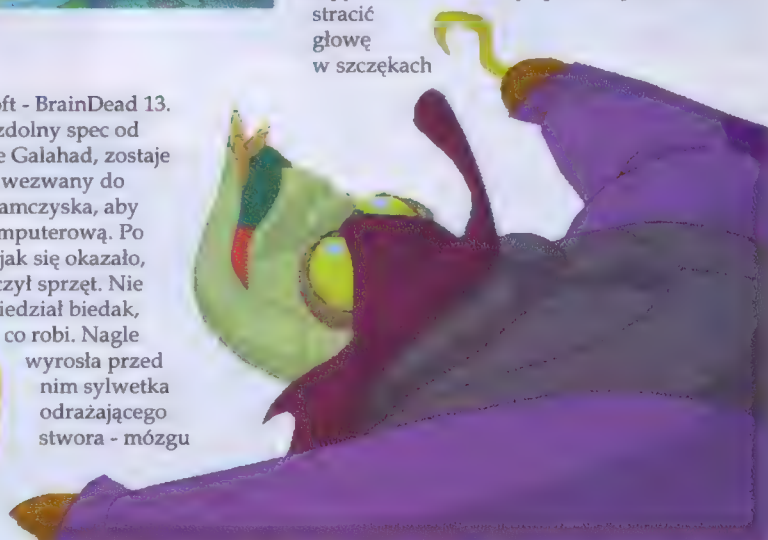


która chce opleść, opanować i zniszczyć świat. Zbrodniczy sekret dostał się w niepowołane ręce Galahada! Musi on szybko wyłączyć sieć. Ale mózg nie może oczywiście do tego dopuścić. Wzywa więc na pomoc wszystkie ohydne siły, moce i potwory, a kierować misją wykończenia Lance'a ma okropny ropuchopirat Fritz. Do Lance'a dołączamy wtedy, gdy zmierza on w stronę wielkiej statuy, gdzie jest punkt kontrolny sieci zarządzanej przez mózg. Musimy mu pomóc przedostać się przez straszny labirynt. Podczas naszych działań nie możemy zapomnieć, że każdy ruch, który polecimy zrobić Lance'owi może doprowadzić do jego błyskawicznego unicestwienia. Z drugiej strony, na namysł nie mamy dużo czasu, jeśli nie chcemy wpaść w harpunowate łapy Fritza, być pożarci przez żabę, stracić głowę w szczękach

programów komputerowych. Steven Spielberg już nawiązał współpracę z Billesem Gatesem, a spółka twórcy Gwiezdnych Wojen, LucasArts wypuszcza na rynek znakomite produkty takie

z dziełem Ready Soft - BrainDead 13. Młody, ale bardzo zdolny spec od komputerów, Lance Galahad, zostaje pewnego wieczoru wezwany do starego ponurego zamczyska, aby zreperować sieć komputerową. Po załatwieniu błażej, jak się okazało, sprawy, Lance włączył sprzęt. Nie wiedział biedak, co robi. Nagle wyrosła przed nim sylwetka odrażającego stwora - mózgu

komputerowego, władcy potężnej sieci,





oznacza bliską zgon. Po śmierci wraca on do miejsca, do którego ostatnio (przed ukatrupieniem) dobiegł szczęśliwie. Gra przykuwa uwagę przede wszystkim swoją grafiką i dźwiękiem (nastrojowa muzyka plus wyraźne dialogi i odgłosy). Animacja jest barwna, wręcz baśniowa i płynna, bardzo szczegółowa i staranna. Samo granie sprowadza się do sprawnego, szybkiego

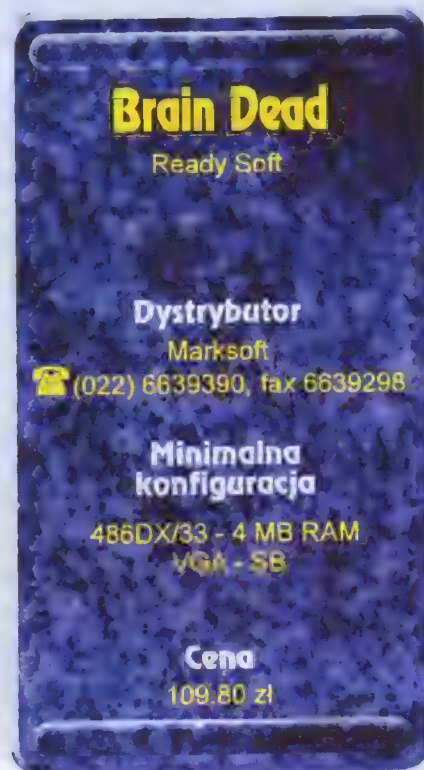


wykorzystywania nóg Lance'a Galahada i przedzierania się przez gęstwiny labiryntu. Czy na tak patetycznie wykonany produkt to nie za mało? Jeśli ktoś lubi animowane filmy, gdzie ekrany są purpurowe od krwi i okaleczonych zwłok, to ta gra na pewno go nie rozczaruje. Myślę jednak, że nawet ludzie o bardziej subtelnych zainteresowaniach uznają BrainDead 13 za fajny i atrakcyjny produkt.

DIY

"Zostawmy zagadkę mózgu ludzkiego naukowcom. Im zapewne nigdy nie śniło się to, co przytrafiło się Lance'owi Galahadowi: zbrodniczy mózg, do tego władający komputerami, do tego - o zgrozo - martwy....."

gigantycznego węża czy dać się załatwić przez niemile wypełnione kwasem siarkowym purchawki. W każdej chwili Lance może wpaść w jakąś pułapkę lub wejść do takiego miejsca, z którego już na pewno nie wyjdzie. Grą steruje się bądź za pomocą klawiatury bądź joystickiem. W klawiaturze korzystamy tylko z klawiszy kursora i spacji. Gdy naciskamy klawisz kursora, słyszymy dźwięk - jego wysokie natężenie oznacza, że Lance ma jeszcze czas żeby wykonać ruch, niskie -



Brain Dead

Ready Soft

Dystrybutor

Marksoft

☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja

486DX/33 - 4 MB RAM
VGA - SB

Cena

109.80 zł

Time Gate to nowe dziecko koncernu Infogrames. Jak wynika z filmu, który mialem możliwość zobaczyć przed przystąpieniem do gry, jest to przedsięwzięcie na wielką skalę. Sztaby rysowników, muzyków i koderów pracowały w «pocie czoła», aby pokazać światu, że Infogrames należy do elitarnego klubu twórców, którzy wyznaczają nowe trendy w przemyśle gier komputerowych.

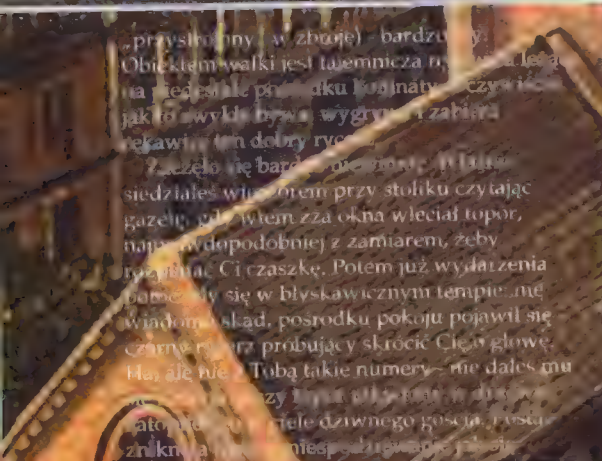
Sama Time Gate bardzo przypomina serię gier «Alone in the Dark», cieszących się zresztą ogromnym powodzeniem, czy też ostatnio wydaną «Estate».

Osoby znające powyższe gry, zaraz po uruchomieniu rozpoznają klimaty charakterystyczne dla trójwymiarowego obrazu świata, specyficznie wyglądających postaci itd. Tym z Was, którzy lubią pasjonować się pojedynkami średniowiecznych rycerzy, zalecam oglądnięcie intra wstępnego. Jak to zwykle bywa, jeden z walczących (ten «bardzo» potężny, drugi (od stóp do głów

prawy). Ale oto dostrzeżesz, że zostało coś pominięte: na podłodze leżał nieznany Ci przedmiot. Wskazując na niego, przedmiot przypominający lustro.

masz do dyspozycji jedynie swoją silną pięć nogi oraz głowę. Dodatkowo posiadasz dwa łabędzie: one oraz... głowę. Teraz już możesz użyć głowy. W każdej chwili klawiszem ENTER możesz wywołać wybór dostępnych

PRZEKROCI



energii, oznaczoną czerwonym paskiem. Gdy spadnie ona do zera, tzn. do końca - idziesz do Pana Boga. Grafika postaci może być perfekcyjna, ale bardzo staranna. Natomiast w oczy natychmiast rzuciło mi się wykonanie tła. Wszystkie budynki, groby czy kolumny wyglądają na stateczne, właśnie takie jakie były w średniowieczu. Muzyka ładnie

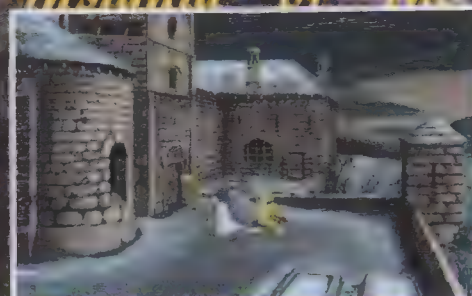


Templar ...in 1329.

WYĆ BRAMĘ CZASU

... ruchami postaci, często następują zmiany widzenia, niektóre elementy są znacząco przybliżane, inne oddalane. Gra "Time Gate" obsługiwana jest za pomocą klawiatury oraz urządzenia z trzema przyciskami. Wszystko to nie jest zbyt skomplikowane ani zagmatwane i nawet bardzo szybko pojęłem, jak obsługiwać grę. Coż, pora na podsumowanie. Ekipe z Infogrames udało się stworzyć naprawdę nastroj tajemnicy i odrobiny...

A jeżeli chodzi o muzykę, to jest ona bardzo ładna i pasująca do stylu gry. Gra jest bardzo przyjemna i podoba mi się. W grze "Time Gate" i pozostałe...



Time Gate

INFOGRAMES

Dystrybutor
 Mirage Software & Media
 tel. (022) 671 1551, 671 1555
 fax (022) 671 7022, 671 1555

Minimalna konfiguracja
 486DX/33 MHz
 6 MB RAM, CD-ROM

Cena
 149,84 zł

William must defeat Wolfram and acquire the Treasure of

W objęciach MK Sheevy

Wiadomo, o co chodzi - bezlitosne pojedynki w ramach turnieju, którego pomysł mógł się narodzić tylko w głowie osobnika o nieźle spaczonej osobowości lub który zaszerwował nam gość reprezentujący ciemne siły pragnące zawiadnąć wszechświatem. Niesamowite skoki i loty, łupanie pięściami, kopnięcia, ataki, a wszystko po to, aby wyrządzić przeciwnikowi jak największą krzywdę. Rozchlapana krew, zniekształcone trupy. Robisz co możesz, aby uniknąć takiego losu. Wybrać można pojedynek z którąś z czternastu

„Kolejny element dołączony do klasycznej krwawej i morderczej epopei. Masakra po raz trzeci, jeśli dwie pierwsze komuś nie wystarczyły”

komputerowych postaci (cała gama charakterów, cech, zdolności i skłonności, które w trakcie gry trzeba wybadać) lub zagrać ze swoim kolegą (bez względu na znaczenie, którego nabiera to określenie w trakcie gry - czy kolegą może być ktoś, kto „zawdzięcza” nam to, że jego jelita rozrzucone są we wszystkich kierunkach?). Gracz nr 1 steruje Page-ami, insertem i strzałkami kursora. Gracz nr 2 - klawiaturą z literami. Istnieje pięć stopni trudności gry. MK III posiada oczywiście

różnego rodzaju opcje specjalne: super ciosy, super moc, super wcielanie się w wybranych wojowników, itd. Mortal Kombat III rozwija temat. Nawiązuje do wszystkich poprzednich wersji, jak i serii Street Fighter, ale i oferuje nam kilka nowości. Przede wszystkim rzuca się w oczy staranna oprawa gry. Ciekawe i ładnie zrobione pomieszczenia i okolice, w których toczą się walki tak jak i cyfrowe, a więc znakomitej jakości dźwięki to bezwzględnie najważniejsze atuty MK III. Dobrze, lepiej niż w innych bijatykach tego typu, została rozwiązana sprawa kontroli postaciami. No i wspomnieć należy też o ruchu walczących, w którego zaprojektowanie koderzy z Acclaim włożyli dużo pracy. Klasyczny produkt wspaniale odnajduje się w epoce renderowanych form (zeskanowane i obrobione zdjęcia aktorów) i głębokich stereofonicznych efektów muzycznych (posłuchajcie, jak brzmi „Sheena Wins”). „Działania” walczących są bardzo elastyczne i urozmaicone. Doprawdy, zobaczycie tu nie tylko latające ogniste kule: specjalne pociski,

nowe sposoby kończenia walk (specjalność Mortal Kombat), kombinacje ciosów, wywołujące skutek w postaci natychmiastowego kruszenia kości - wszystko to znajdziecie w tej najlepszej chyba z możliwych do zdobycia obecnie dwuwymiarowych symulacji krwawych jatek. Mortal Kombat A.D. 1996 jest zapewne odpowiedzią na oczekiwania tych, którzy lubią się pobić w komputerze, a do tego są „rozpuszczeni” grafiką o wysokiej rozdzielczości i „prawie filamami” typu Wing Commander III. No



cóż słowo stało się ciałem - ładne kilka milionów ludzi na całym świecie zaliczyło już kinową wersję tej krwawej rąbaniny.

KRZYSZEK



Mortal Kombat 3

ACCLAIM

Dystrybutor

CD Projekt

(022) 25 07 03
fax (02) 512 39 00

Minimalna konfiguracja

486DX, 4MB RAM, VGA,
SB, CD ROM

Cena

179,00 zł

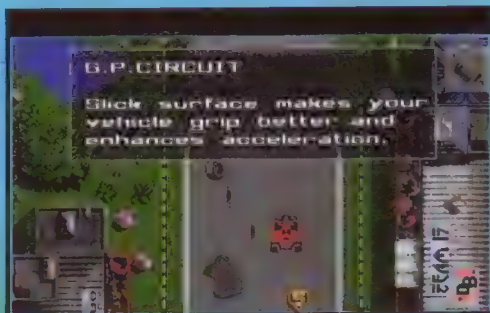
Wyścigi samochodowe nieodmiennie wzbudzają emocje i powodują gwałtowny skok adrenaliny u gracza, zwłaszcza odkąd sprzęt liczący zaczął wyświetlać coraz doskonalsze piksele, a programiści podjęli szaleńczy wyścig o stworzenie jak najbardziej realistycznego modelu rajdu.

Czasem jednak gracz ma dość realizmu generowanego na poziomie wysokiej rozdzielczości trybu SVGA i pragnie choć na chwilę oderwać się od tego, co przypomina mu szarą rzeczywistość. Takim marzycielom i nostalgikom, kontestatorom Virtual Reality proponuję grę Overdrive. Właściwie produkt Team 17 trudno jest określić jako typowe wyścigi. Nasz wehikuł jest pokazany z perspektywy nie spotykanej dzisiaj - z lotu ptaka. Przez zastosowanie tego „chwytu” mamy wrażenie, że to, czym kierujemy jest po prostu pomalowanym w barwne wzorki resorakiem. I nie jest to wcale wada tej gierki! Ponieważ unikamy kontaktu z rzeczywistością,

gra się bezstresowo i bardzo spokojnie. Na początku jest nam wszystko jedno: rozbijemy się o ogrodzenia wokół toru czy też damy się zdublować innym samochodom. Interesujące są natomiast fragmenty, gdy wyścigówka na swojej drodze napotyka liczne plamy oleju i trzeba starać się, aby nie wpaść w poślizg, co oczywiście się nie udaje. Stopniowo oswajamy się z niecodziennym sposobem kierowania i zaczynamy zwracać większą uwagę na to, co się wokół nas dzieje. Okazuje się że można zbierać różne przedmioty, które dają nam premie na przykład w postaci gratisowej porcji



paliwa. Powoli jazda okazuje się być całkiem przyjemna i stymulująca. I nagle, po kolejnym zdublowaniu przez pozostałych zawodników, odzywa się w nas instynkt walki. Zmieniają się



„Chociaż gołym okiem widać, że pojazdy z Overdrive nie kryją pod swoimi maskami żadnych mechanicznych rumaków czy nawet kucyków, to i tak kierowanie nimi jest niezapomnianym przeżyciem”

role: z notorycznie dublowanych stajemy się notorycznie dublującymi. W końcu wkraczamy w ostatnią fazę, gdzie zaczynamy już przekraczać wąską granicę oddzielającą krótkotrwałą przyjemność i nieprzespaną noc.

Taki właśnie jest ten Overdrive...

MESCALITO

2 w 1



oraz odtworzyć ustawienia reguł gry (Save oraz Load). Po przystąpieniu do rozgrywki (Start) ukazuje nam się stół bilardowy widziany z góry. Poruszając myszą i naciskając jej lewy przycisk ustawiamy kąt uderzenia. W podobny sposób wybieramy siłę uderzenia, którą symbolizuje czerwona kreska w prawej dolnej części ekranu. Biały krzyżyk znajdujący się nieopodal informuje nas o sposobie „podkręcenia” kulki. W odpowiednim oknie odczytujemy

numer „wystrzeliwanej” bili. Strzał oddajemy naciskając prawy klawisz myszki. Jak sami zauważycie wcale nie jest tak prosto trafić! Aby uzyskać wynik godny championa trzeba potrenować. Po nocy spędzonej przy stole (a raczej nad nim) przyznacie, że Arcade Pool wciąga i aby rozkoszować się zabawą z komputerem wcale nie trzeba uruchamiać Mortal Kombat.

PIOTR KRZYSZTOFIK

Tym, co rzuca się w oczy przy pierwszym kontakcie z Poolem, to ładna grafika, muzyka na Sound Blastera, płynność akcji oraz daleko idący realizm. W głównym menu wybieramy standardy gry, ujednolicamy zasady (Custom 8 ball option) lub włączamy demo session. W opcji General ustalamy dźwięk, poziom gry (Rookie - słabszy, Pro - silniejszy) i rodzaj celowania (Aiming Tool). Po „kliknięciu” myszą na Players Setup wybieramy jednego z 32 przeciwników. Możemy jeszcze zapisać

Arcade Pool Overdrive
Team 17

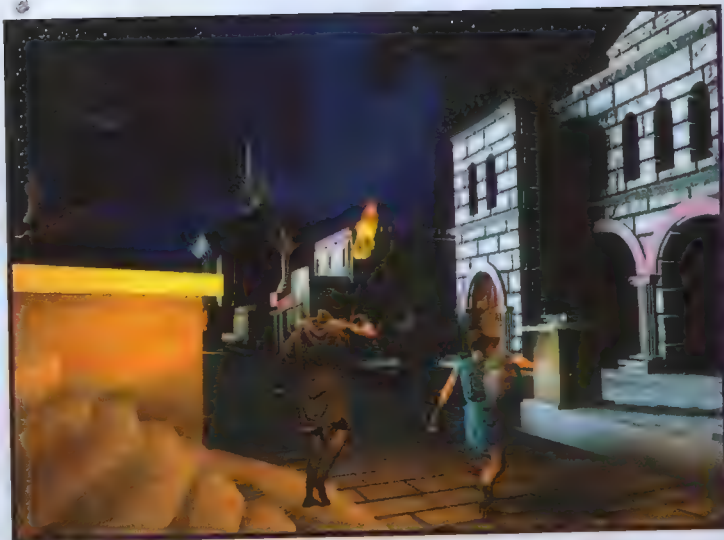
Dystrybutor
Marksoft
☎ (022) 6639390, fax 6639280

Minimalna konfiguracja
386, VGA, Myśz, CD ROM

Cena
69,02 zł

„Aby przeżyć świetną przygodę i przeciwstawić swoje zdolności strategiczne, wcale nie trzeba uciekać w baśniowy świat typu Warcraft czy Dune. Historia naszej cywilizacji podsuwa wspaniałe pomysły”

Kolejny produkt geniuszy z Sierry. Caesar 2 powstał przy współpracy firmy Impressions Software, która trzy lata temu podbiła rynek pierwszą częścią opowieści o starożytnym Rzymie. Znowu znajdujesz się w świecie cesarów, rodzącej się zachodniej kultury, podbojów i spisków. Jako gubernator rzymskiej prowincji masz za zadanie do prowadzić do rozkwitu krainy, którą rządysz. Musisz budować drogi, wodociągi, urządzenia kanalizacyjne. Jednocześnie pnieś się po szczeblach drabiny hierarchii, wywalczasz



Ave Cezar!

sobie wpływy na dworze cesarskim. Twoim celem jest zdobycie tytułu Cezara. Zarządzasz kolejnymi prowincjami. Zepchnięty gdzieś na krańce Imperium czuwasz nad czterema obszarami: gospodarką, rozbudową dystryktu, bezpieczeństwem i kulturą. Wypełnienie odpowiednich czynności (doprowadzenie do określonego stopnia rozwoju prowincji) premiowane jest przekazaniem Ci władzy nad kolejnym terytorium. Tutaj znowu rośniesz w siłę i dalej - aż do tronu w Rzymie! Ale wszystko to nie jest wcale łatwe. Trzeba wykazać się sprytem (typowym dla gier typu Civilization, Sim City czy Transport Tycoon) i zdolnościami koniecznymi do odpowiedniego łączenia drógami poszczególnych części krainy,



budowania portów we właściwych miejscach, rozsądnego wydawania gotówki. Musimy też „ubijać targów” - to znaczy zjednywać sobie plebejuszy, odpowiednio wybierać podwładnych, robotników i żołnierzy.

Sterowanie grą odbywa się za pomocą rozbudowanego systemu ikon, pasków, mapek i narzędzi. Na przykład przy budowaniu infrastruktury myszką wybieramy odpowiedni obiekt, po czym klikamy w miejscu, które ma być rozbudowane. Tutaj przeglądamy też stan kasy, poziom rozwoju sztuki czy nauki itd. Ogólnie - sterowanie Caesarem 2 jest bardzo intuicyjne i o wiele łatwiejsze niż w „jedynce” Kooperacja firm przy pracy nad grą wyszła na dobre całej trójce: dla Impressions, dla Sierry i dla samego Caesara. Działania

w świecie cesarów i kultury starożytnej zostały upiękkszzone, wzbogacone o graficzne i dźwiękowe doznania. Jak zwykle jednak przy okazji gier strategicznych i przygodowych, najważniejsza jest strona treści zabawy. Caesar 2 proponuje nam rozrywkę ciekawą, wciągającą i z atrakcyjnymi urozmaienieniami. Dodając do tego przyzwoity stopień trudności, należy uznać ten produkt za świetną rozrywkę i trafioną kontynuację wysmienitego poprzednika.

FANTOMAS



Caesar 2
Sierra

Dystrybutor
IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486 DX/33
8 MB RAM, MYSZ
SB, SVGA

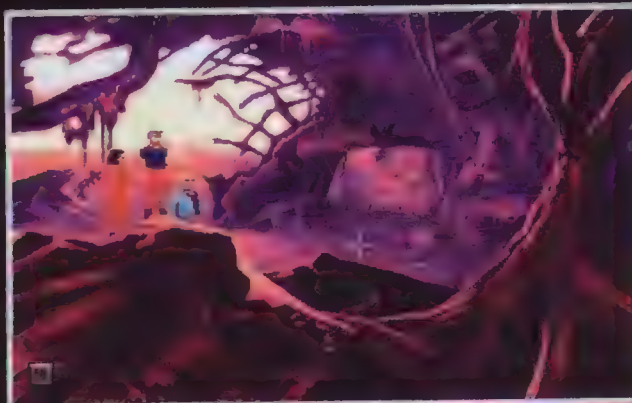
Cena
134,20 zł

Rozgrywka na asteroidzie

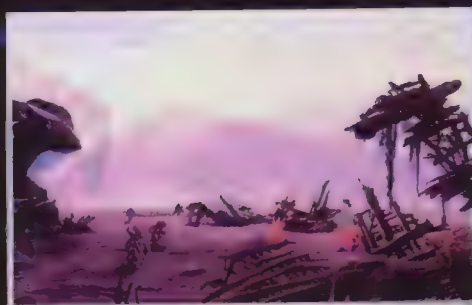
Podczas prac nad "The Dig" pewnego dnia na atryum wkroczył wielki George Lucas, który do swojego studia gier komputerowych LucasArts przyniósł z Hollywood projekt scenariusza nowego filmu Spielberga.

Twórcę przygód Indiany Jonesa pewnego dnia nawiedził pomysł nakręcenia nowego, totalnie odlotowego filmu fantastyczno-naukowego. Niestety, na realizację projektu potrzebne były ogromne środki. Nikt jednak nie miał zamiaru wyrzucić do kosza planów genialnego reżysera. Projekt filmu zamienił się w projekt gry komputerowej. Akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonej, ale niezbyt odległej przyszłości. Załoga jednego ze statków kosmicznych dostaje rozkaz zbadania wielkiego asteroidu, który zmierza w stronę Ziemi. Po wylądowaniu na powierzchni zagadkowego obiektu, kosmonauci ze zdumieniem odkryli, że jest to prawdopodobnie statek kosmiczny jakiejś nieznannej cywilizacji. Rozpoczynają się badania. Gracz nie dysponuje oczywiście wiedzą z zakresu jakiegos super-futurystycznej nauki - zdać się musi na swoją zdrową rozsądek i cierpliwość.

Oprócz Ciebie, Graczu, w akcji uczestniczy pozostała część załogi statku kosmicznego, czyli dwie osoby: kobieta i mężczyzna. Rozpoczynasz jako strażnik - odcięty od centrali i pozbawiony środków do życia komandor. Tylko od Twojego sprytu i determinacji zależy, czy uda Ci się przeżyć wśród tych wszystkich niesamowitych okoliczności, które niesie ze sobą gra. Nie tu nie jest wspaniale i bezproblemowe. Już na początku na statku wybuchają konflikty o to, kto ma być liderem i dowodzą. Ostatecznie udaje Ci się go zażegnać. Jednak i w trakcie gry podwładni często wykazują się niesubordynacją. Tutaj okazuje się nowatorskość "The Dig". Nigdy dotąd nie spotkałem bowiem w grach przygodowych tak silnie rozwinętych wątków psychologicznej analizy zachowań postaci. Wędrując po wnętrzu asteroidu, Boston Low opisuje wszystko co widzi. Napotyka różne pomieszczenia, znajduje jakieś przedmioty. Podczas swojej misji musi stawić czoła wielu niebezpieczeństwom.



"Wchodzisz do długiego tunelu, wśród wielu kryształów, świetlistych planet, migoczących mostów i poruszasz się jak w transie."



Grafika "The Dig" kojarzy mi się z poprzednimi przygodówkami LucasArts. Tym razem graficy przyłożyli się do swojej pracy jeszcze bardziej - gra obfituje w zapierające dech sekwencje i animacje. Również strona dźwiękowa zachwyca, zwłaszcza dygitalizowana i bardzo wyraźna mowa i dialogi. Interfejs użytkownika jest bardzo przejrzysty i łatwy do obsługi. W każdej chwili gry możemy użyć opcji najbardziej przydatnych zwłaszcza w przygodówkach: "Save" bądź "Load". Istnieje także opcja umożliwiająca wyświetlanie na ekranie mówionego tekstu oraz ustalenie prędkości i zmienną się napisów.

Myszę, że twórcy z LucasArts mają po raz kolejny powód do dumy. Ich produkt w naszych podsumowaniach rynku gier komputerowych powinien znaleźć się w ścisłej

czółowce. Ja ze swojej strony polecam "The Dig" zwłaszcza zapalonym fanom przygodek. Jeśli chodzi o pozostałych -



zawsze tych wrogów i ich indyjskich przyjaciół. Myślę, że zmiekną oni już po pierwszym spotkaniu z dziełem George Lucasa a!!!

The Dig

LucasArts

Dystrybutor

IPS Computer Group

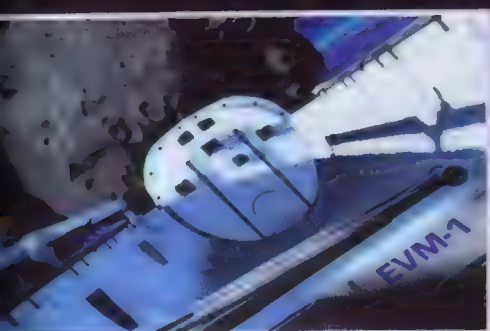
(022) 8422766, 8422768
fax (022) 8422768

Minimalna konfiguracja

486 33MHz, 8MB RAM,
VGA, CD ROM,
SB, GUS

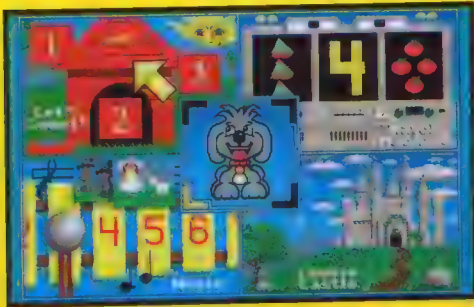
Cena

166.80 zł



SHAREWARE

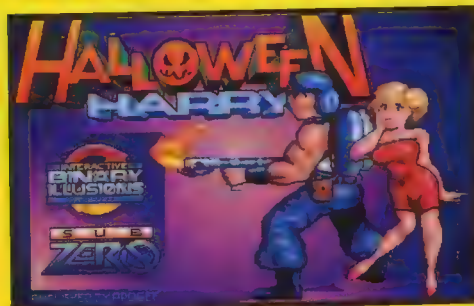
W tej rubryce pragniemy prezentować naszym zdaniem najciekawsze oferty z przebogatej skarbnicy shareware. Z powodu szczupłości miejsca musimy ograniczyć się jedynie do krótkich notatek przybliżających ogólną charakterystykę przedstawianych programów. Osoby zainteresowane bliższym ich poznaniem odsyłamy do miesięcznika PC Shareware, w całości poświęconego tego typu oprogramowaniu. Tam znajdziecie Państwo znacznie obszerniejsze omówienia aplikacji zamieszczonych w niniejszej rubryce. Pod każdą notką podajemy w nawiasach numer PC Shareware, w którym dany program był opisywany. Zapraszamy do lektury.



Amy's Fun-2-3 Adventure. Najlepszym przyjacielem dziecka jest pies, a najwspanialszym psem na świecie jest Ami. Wyprawa z tym przesympatycznym pieskiem do krainy liczb jest nie tylko wspaniałą zabawą, lecz przede wszystkim sposobem na zgłębienie niezwykle trudnej i niezwykle pożytecznej sztuki liczenia. Amy's Fun udowodnił, że możliwe jest zrozumienie natury dziecka przez dorosłych programistów, co zaowocowało powstaniem rewelacyjnego programu edukacyjnego przeznaczonego dla dzieci w wieku przedszkolnym. Baśniowa atmosfera, mnóstwo kolorowych obrazków, nieustająca zabawa, prostota obsługi czynią program prawdziwym rarytasem na rynku dziecięcego oprogramowania. A zresztą, niech zadecydują dzieci!

Autor: Devasoft Oplata rej: 21,95\$

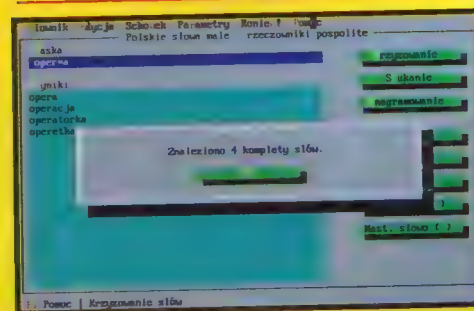
(PC Shareware 3/96)



Halloween Harry 1.2 „(...) Pamiętaj Jasiu, chamstwu w życiu należy przeciwstawiać się siłom i godnościom osobistom!...” - powiedział niezapomniany pan majster (Jan Kobuszewski) do swojego czeladnika. Jasiu wziął sobie do serca nauki mistrza i z ciapowatego niezguły w berecie z antenką przeistoczył się w bezwzględnego tępicieła wszelkich przejawów złego wychowania za pomocą metod siłowych. Z dawnych czasów zachował jedynie nierdzewną podkoszulkę, w której zawsze było mu do twarzy. Przybrał pseudonim Halloween Harry i wyposażony w plecak rakietowy i wysokiej klasy miotacz ognia stał się postrachem wszystkich istot, które weszły mu w paradę (definicja chama jest przecież na tyle pojemna, że można w niej zawrzeć praktycznie każdego). Jeżeli macie ochotę towarzyszyć Harry'emu w najnowszej misji sięgnijcie po grę Halloween Harry 1.2.

Autor: Subzero Software opl. 15\$

(PC Shareware 1/95)



Pomocnik krzyżówkowicza. Rozwiązywanie zadań szaradziarskich jest wspaniałym treningiem dla szarych komórek. Godziny spędzone nad krzyżówką procentują w codziennym życiu, czyniąc nas bardziej błyskotliwymi i poszerzając nasze horyzonty. Wszystko byłoby wspaniałe, gdyby nie frustracja pojawiająca się, gdy nie możemy za żadne skarby jakiejś krzyżówki rozwiązać. No cóż, nie sposób być ekspertem w każdej dziedzinie. W razie napotkania trudności przy rozwiązywaniu krzyżówki radzę sięgnąć po Pomocnika krzyżówkowicza - program wspomagający „rozkoszne łamania głowy”, zawierający ogromny - liczący ponad 75 tysięcy haseł słownik oraz funkcje pozwalające wyszukiwać w nim brakujące określenia na podstawie znanych liter. Dodatkowo możemy łatwo tworzyć anagramy czyli słowa zbudowane z tych samych liter, lecz ułożonych w innej kolejności.

Autor: Piotr Czcionkowski opl: 15 zł.

(PCShareware 3/95)

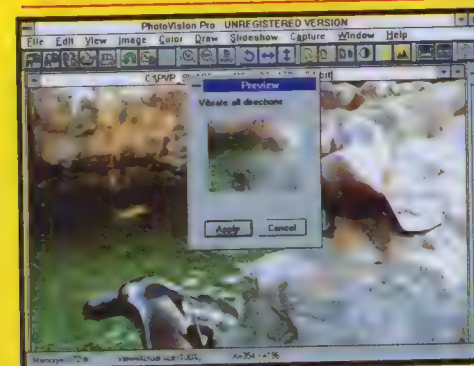
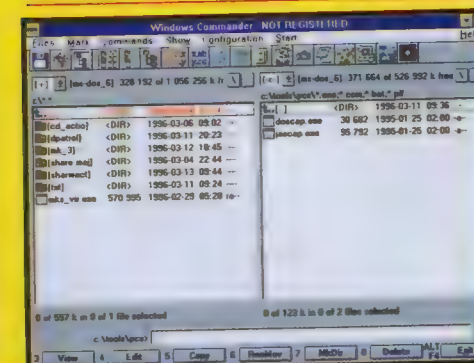


Photo Vision Pro 1.1. Profesjonalne programy do obróbki zdjęć są zazwyczaj bardzo drogie, co za tym idzie, przeciętny użytkownik nie może sobie na nie pozwolić. Na szczęście możemy skorzystać z oferty, jaką stawia nam rynek shareware i niewielkim kosztem wejść w posiadanie aplikacji posiadających możliwości wystarczające do większości amatorskich i półprofesjonalnych zastosowań. Jednym z najlepszych tego typu programów do przetwarzania obrazu jest Photo Vision. W odróżnieniu od komercyjnych produktów takich jak Photo Shop (chyba najlepszy program dostępny na PC) nie ma zbyt wygórowanych wymagań sprzętowych; możemy go uruchomić już na komputerze wyposażonym w procesor 386 i 4 MB pamięci RAM. Polecamy wszystkim osobom pragnącym poznać tajniki retuszowania rzeczywistości.

Autor: Software Vision Corporation opl. 59\$

(PC Shareware 3/96)



Windows Commander. Przyzwyczajenie jest drugą naturą człowieka. Większość użytkowników komputerów klasy PC przyzwyczało się do pracy z Norton Commanderem - nakładką na system operacyjny DOS, której olbrzymia popularność jest w pełni uzasadniona. Można zaryzykować stwierdzenie, że bez Nortona jakkolwiek próba użytkownika PC-ta łączyłaby się z uderką zniechęcającą do dalszych działań. W środowisku Windows podobną rolę pełni Menedżer plików lecz praktyka wykazuje, że jest on akceptowany przez użytkowników w znacznie mniejszym stopniu niż Norton. Dlatego pojawił się pomysł przeniesienia sprawdzonego pomysłu w nowe, okienkowe otoczenie, a jego ucieleśnieniem jest właśnie Windows Commander. Moim zdaniem przeszczep przyjął się znakomicie.

Autor: Christian Ghisler opl. 25\$

(PC Shareware 1/95)

SCENA KOMPUTEROWA

Jeżeli po raz kolejny odwracasz się od komputera z uczuciem, że gry to już dla Ciebie za mało, chcesz pokazać że stać Cię na coś więcej, udowodnić że możesz być lepszy od innych, to „scena komputerowa” jest miejscem właśnie dla Ciebie.

Jest to elitarna nieformalna organizacja młodych ludzi zajmująca się programowaniem, grafiką, muzyką na poziomie prawie profesjonalnym. Celowo użyłem słowa „prawie”, ponieważ profesjonalizm kojarzy się zazwyczaj z dużymi pieniędzmi. Natomiast motorami działania ludzi „sceny” są sława i chęć rywalizacji, pieniądze oczywiście są także, lecz w wymiarze symbolu - nagrody, upragnionego pierwszego miejsca. Aktualnie zachodnie imprezy organizowane są z takim rozmachem, że nagrody rzędu paru tysięcy dolarów za pierwsze miejsce przestają mieć tylko symboliczne znaczenie, lecz mogą się stać źródłem poważnych dochodów, co w opinii wielu ludzi powoduje narastającą niezdrową rywalizację.

Lyk historii

Prekursorami „sceny” byli sąsiedzi z północy, szczególnie z Finlandii, gdzie połączeniem ze światem była sieć komputerowa Internet, za pośrednictwem której użytkownicy wymieniali swoje doświadczenia i tworzyli grupy. Problemem jest ustalenie konkretnej daty powstania pierwszych takich grup, ale można przyjąć że były to lata 1990/91. Jednym z pierwszych poważniejszych prac było demo „Cronologia” grupy Cascade. W roku 1992 w wakacyjnej skandynawskiej scenerii odbyło się inauguracyjne międzynarodowe party „Assembly 92”, na którym demo „Unreal” grupy Future Crew przyciągnęło uwagę pozostałych uczestników. Rok później na „Assembly 93” sytuacja powtórzyła się, „Second Reality” zdobyło pierwsze miejsce, a grupa Future Crew zajęła czołowe miejsca we wszystkich kategoriach. Dominacja Future Crew skończyła się na następnym party, gdy grupa Complex zaszokowała publiczność wirtualną rzeczywistością w „Dope”. Obecnie na piedestale sławy znajduje się grupa Nooon, która na ostatnim Assembly zwyciężyła demem „Stars”. W Polsce za datę rozpoczęcia ruchu komputerowego PC-tów można uważać początek roku 1995, kiedy grupa Adrar Design

zorganizowała w Ostrowcu Świętokrzyskim pierwsze party nazwane „Próba Generalna”, na które przybyła większość grup komputerowych. Imprezę tę można zaliczyć jako pierwszą dobrze przygotowaną i udaną w przeciwieństwie do poprzednich prób m. in. w Poznaniu gdzie interweniowała policja. Kolejny zlot odbył się w lipcu 1995 w Bydgoszczy przygotowany przez grupę Dark Legion, pomimo że poziom organizacyjny był znacznie niższy, na zlocie pojawiła jeszcze większa grupa osób, po czym można sądzić że „ruch scenowy” w Polsce zaczął się dynamicznie rozwijać.

Aktualności czyli „Próba Generalna II”

Pod koniec 1995 roku grupa Adrar Design zapowiedziała drugą część „Próby Generalnej”. Planowany termin - koniec stycznia '96 - pokrył się jednak z trwającymi w tym czasie na uczelniach sesjami egzaminacyjnymi, dlatego wystawiono znacznie mniej prac niż się spodziewano. W party wzięło udział około dwustu uczestników. Oto konkurencje jakie mieliśmy przyjemność podziwiać:

Demo Compo - najważniejsza z wszystkich konkurencji, albowiem wymaga połączenia twórczości wszystkich członków grupy. Jest to multimedialna prezentacja odznaczająca się niebanalnym pomysłem, piękną grafiką i doskonale schynchronizowaną muzyką. To, co twórcy gier komputerowych nagrywają w postaci paru set megabajtowych animacji na płytach CD, scenowcy tworzą w (real-time), to znaczy w czasie rzeczywistym i ich prace mają znikomą objętość, gdyż jednym z warunków dopuszczenia demo do konkursu jest limit wielkości który wynosił na „GP II” 5 megabajtów. Przy czym średni czas przygotowania demo trwa od paru miesięcy do roku. W tej konkurencji prym wiodł „Disgust” grupy Camorra, w którym dynamizm i zgranie z muzyką biło na głowę pozostałe demo.

Intro Compo - druga co do ważności konkurencja opiera się na zasadach, co powyższa, z tym tylko, że prezentowane projekty nie mogą przekraczać 64 kilobajtów.

4KB Intro Compo - Wyzwanie dla koderów. Objętość programów nie może przekroczyć 4 kilobajtów! Pisanie tego typu programów wymaga perfekcyjnej znajomości asemblera, każda procedura jest pisana tak, aby zaoszczędzić każdy bajt - przecież 4000 bajtów to rząd wielkości pamięci przeciętnego

kalkulatora. W tej konkurencji programiści często stosują zaawansowane narzędzia matematyczne, takie jak np. fraktale (klasycznym przykładem jest tło znajdujące się na tej stronie).

GFX Compo - Konkurencja graficzna, pole popisu dla cybermalarzy, prezentowane prace muszą być wykonane samodzielnie tylko na komputerze. Skanowanie, czy inne sposoby ułatwiania sobie życia powodują natychmiastową dyskwalifikację.

Raytracing Compo - Raytracing to forma wizualizacji scen opartych na obiektach wektorowych wykonanych w specjalistycznych programach takich jak 3D Studio.

MSX Compo - W tym momencie na „Próbie Generalnej” sala zamieniła się w filharmonię z repertuarem o maksymalnej rozpiętości, od łagodnych dźwięków skrzypiec i wspaniałego brzmienia fortepianu, aż do ponad studycybelowego rytmu muzyki techno w najostrzejszym gatunku.

Imprezie towarzyszyło wiele konkurencji dodatkowych z których wyróżniało się Doom Compo. Chętnych do gry było wielu, potyczki w cyberprzestrzeni trwały wiele godzin, zanim udało się wybrać najlepszego.

Jeżeli potrafisz pisać programy, posiadasz talent artystyczny, głowa pęka w szwach od pomysłów i spodobało ci się to, co przeczytałeś, spróbuj! Nie musisz posiadać wszystkich zalet (od czego są przyjaciele), najważniejsze są dobre chęci. Na początku jest to świetna zabawa, później dzięki wiedzy jaką zdobędziesz przy pisaniu programów, znacznie ułatwi start w pisaniu poważniejszych tematów, takich jak systemy operacyjne, czy też gry komputerowe. To nie są tylko obietnice. Future Crew pracuje aktualnie nad procesorem „Pyramid 3D”. Renaissance przy współpracy z firmą Epic Megagames wydało grę „Zone 666”, a amerykańska firma Scavenger sciągnęła do stanów grupę Triton obecnie pracującą nad grą „Into the Shadow”, która ma szansę stać się sensacją na miarę „Dooma”. To tylko przykłady, jedno z wielu. Jeżeli uważasz że to wszystko to tylko strata czasu, to bez najmniejszych oporów złap za „dżoj” i zagraj sobie w kolejną grę.

MADBRUSH

Wszystkich „scenowców” zainteresowanych pisaniem proszę o przysyłanie artykułów na adres redakcji z dopiskiem „PC scena”.

Prace z party „Próba Generalna” zostały zamieszczone na kompaktce.

Pierwszym etapem konstruowania wymarzonego komputera klasy multimedialnej jest oczywiście zakup karty muzycznej. O tym, jak bardzo przydaje się taki dodatek wie każdy, kto choć raz spróbował poszerzyć percepcję bodźców o informacje dźwiękowe podczas zabawy z dowolną grą. Najbardziej banalna z banalnych, potrafi wciągnąć, jeśli zaangażujemy dodatkowo zmysł słuchu.

Multimedialne dodatki do PeCeta

Na tym jednak nie kończą się możliwości zastosowania kart audiofonicznych. Poza radosnym „giercowaniem” istnieje jeszcze cały świat poczynić muzycznych, który może zostać odkryty za sprawą twojego peceta. Przede wszystkim mam na myśli tworzenie własnej muzyki, profesjonalne przetwarzanie i rejestrację dźwięku, jak również chałupniczy wyrób dźwięków disco-polo, zależnie od gustów i umiejętności. Do tego przeznaczone są oczywiście odpowiednie programy, z których każdy użytkownik komputera może wybrać coś dla siebie. Szczególnie dużą liczbę implementacji różnego rodzaju sekwencerów obserwuje się w środowisku Windows. Tam też większość najnowszych klonów Soundblastera osiąga pułap 16 bitów. Jest to nie lada gratka, ponieważ otrzymujemy tym samym kompaktową jakość dźwięku - radującą uszy nawet najbardziej opornego melomana. Kolejną porcję multimedialnej rozrywki możemy sobie dostarczyć wydając „parę” złotych na płytę CD z komputerową encyklopedią (np. Encarta). Dla osób nie obeznanych z tego typu oprogramowaniem pierwszy kontakt będzie niemałym szokiem.



Model CPT-2GX

Oprócz karty muzycznej, do obsługi niektórych programów i naprawdę pełnego wykorzystania możliwości komputera niezbędne jest posiadanie gadżetu zwanego mikrofonem. Chciałbym zaproponować Wam

mikrofony firmy Target: bardzo dobry, sprzedawany po przyzwoitej cenie, idealny do półprofesjonalnych zastosowań komputerowych. Dostępne są dwa rodzaje mikrofonów tej marki, zasadniczo różniące się głównie wyglądem. Model CPT-2GX to wersja flagowa. Po rozpakowaniu z szykownego pudełka, nasz mikrofon składamy z kilku plastikowych części: pałąk wsuwamy w konstrukcję podstawki, zachowując ten sam biurowy fason. Pałąk jest ruchomy, mikrofon możemy więc ustawić w dowolnej pozycji względem źródła dźwięku. Optymalna odległość to około 15-20 centymetrów. Mikrofon jest elegancki i nowoczesny, co ważniejsze jednak - jest niezawodny w praktyce. Pasmo przenoszenia dźwięków to 50-12500 Mhz wystarczające w zupełności do nagrywania głosu ludzkiego i muzyki. Drugim modelem firmy Target jest mikrofon oznaczony jako CPT-3GX. Pod względem parametrów technicznych jest taki sam jak poprzednio opisywany, o ile jednak jego starszy brat miał charakter wybitnie stacjonarny, 3GX to przenośny mikrofon, który możemy umieścić praktycznie w każdym miejscu. Ma on długość 4 cm i właśnie tyle jest potrzebne do jego zainstalowania. Przypinamy go bezpośrednio na przykład do swojego kołnierza, lub do powierzchni gładkiej (komputera, monitora) za pomocą plastikowej przyssawki. Na tej metodzie można polegać.

Mikrofon przydaje się w wielu sytuacjach. Każdy zna zapewne ikonę Rejestratora pod Windows. Jest to uproszczony programik do nagrywania dźwięku pochodzącego z mikrofonu. Jego obsługa jest bardzo prosta - po uruchomieniu naciskamy ikonę z mikrofonem i pakujemy do komputera wszystko co nam przyjdzie do głowy: wokale, grę na gitarze itp. Następnie naciskamy Stop i dźwięk zostaje zarejestrowany na dysku twardym pod postacią pliku z rozszerzeniem WAV. Jakość nagranych dźwięków zależy od trzech elementów: naszych umiejętności muzycznych, parametrów mikrofonu i możliwości karty muzycznej. Po skończonym nagraniu możemy się przekonać, jak wypadliśmy. Dźwięk nagrany jest w postaci cyfrowej, co oznacza, że przegrywanie kasety magnetofonowej. Z tak przygotowaną próbką możemy pobawić się na wiele sposobów. W rejestratorze mamy kilka opcji

przetwarzania dźwięku - odwrócenie (odstuchiwanie dźwięków od tyłu) i zwalnianie to tylko najprostsze z możliwych. Innych musimy poszukać w specjalistycznym oprogramowaniu, którego na rynku nie brakuje.



Model CPT-3GX

Kolejnym ciekawym i coraz bardziej praktycznym zastosowaniem mikrofonu jest sterowanie komputera ludzkim głosem. W systemie Windows istnieje wiele programów służących do tego. Wśród nich wyróżnia się INI3. Pierwszy etap polega na nauce komputera naszego głosu. Wybranych sekwencjom klawiszy i poleceniom przypisujemy odpowiednie komendy głosowe: dwukrotnie powtarzamy kluczowe słowa, a komputer je zanalizuje i zapamięta. Co ciekawe to samo słowo powiedziane przez różne osoby, posiadające odmienne brzmienia głosu będzie zupełnie inaczej rozpoznawane przez komputer. (Daje to możliwość zabezpieczania informacji hasłem głosowym!). Po zarejestrowaniu w pamięci wystarczy, że powiemy dane słowo do mikrofonu, a INI3 je rozpozna i uruchomi przypisaną do niego funkcję na przykład: Open, Save, Format, Word 6.0....Fenomenalne, prawda? Jako ostatni dowód, jak bardzo praktyczne jest wykorzystanie mikrofonu, podam przykład polskiego programu do nauki języka angielskiego Euro+. Moim zdaniem jest to produkt znacznie wyróżniający się z oferty różnych firm (o powadze przedsięwzięcia świadczą 3 płyty CD objętości). Bezbłędna wymowa lektorów uzupełniana jest realistycznymi sekwencjami video. Oprócz biernego odtwarzania angielskich słów i zwrotów dano nam możliwość konfrontacji naszej angielszczyzny ze wzorcem. W tym celu nagrywamy się za pomocą mikrofonu, a następnie porównujemy to z wersją oryginalną. Aby dopełnić wygląd i funkcjonalność naszego multimedialnego



Model CD-87

systemu powinniśmy się koniecznie postarać o odpowiednie urządzenie odtwarzające dźwięki pochodzące z karty muzycznej. Standardowym zakupem są głośniki. Typowy (tani) głośnik tylko odtwarza to co dostaje z karty, a trzeba powiedzieć, że dostaje niewiele, jeśli chodzi o moc muzyki. Natomiast

głośniki aktywne (znacznie droższe) posiadają wbudowany wzmacniacz oraz często różne „poprawiacze” odsłuchu: megabasy, dźwięki przestrzenne itp. Dla głośników aktywnych niezbędne jest zastosowanie zewnętrznego źródła prądu. Inną opcją jest podłączenie do wyjścia karty muzycznej słuchawek. Szczególnie przydają się gdy chcemy dać więcej czadu w późnych godzinach nocnych. Jakość muzyki ze słuchawek jest lepsza niż z głośników: efekty stereo i dźwięku 3D są naturalne i plastyczne. Również i na tym polu firma Target ma wiele do zaproponowania. Jego słuchawki noszące numer CD-87 są doskonałym uzupełnieniem mikrofonu.

Słuchawki Target posiadają szerokie pasmo przenoszenia 20-18000 HZ, co wystarcza do odtwarzania dźwięków zapisanych w formacie 44kHz. Ich moc to 100mw. Podobnie jak w przypadku mikrofonów, słuchawki są bardzo estetycznie wykonane. Ich pałąk jest wygodny i podlega skokowej regulacji. Są one połączone z kartą muzyczną za pomocą jednego przewodu, przez co zapomina się, że takowy w ogóle istnieje. Polecam zakup zestawu składającego się ze słuchawek i mikrofonu Target. Ta niewielka inwestycja z pewnością będzie w przyszłości procentowała.

LANCE

Typ urządzenia	Mikrofon CPT-3GX	Mikrofon CPT-2GX	Słuchawki CD-87
Poziom szumów	34 dB	34 dB	25 dB
Pasma przenoszenia	50-12500 HZ	50-12500 HZ	20-18000 HZ
Czułość	-52 dB +3dB	-52 dB +3dB	101 dB
Cena	15 zł	25 zł	25 zł
Impedancja	2K OHM	2K OHM	32 OHM

PC radio

Potrzeba miniaturyzacji pchnęła ludzi do wyczyniania niesamowitych rzeczy pod obiektywem mikroskopu, ale w efekcie opłaciło się. Ukuło się nawet powiedzenie, że małe jest piękne. Po stworzeniu komputera (mam na myśli te komputery, które mieszczą się w M4) odkryto drugą palącą potrzebę cywilizacji - integrację komputera ze światem zewnętrznym i integrację człowieka z komputerem (w celu integracji świata zewnętrznego z człowiekiem). Do dziś specjaliści od marketingu starają się

każdemu posiadaczowi ośmiobitowego komputera. Gabarytowo radio jest nieco mniejsze od stacji dysków 1.2, ale o niebo poręczniejsze. Zaopatrzone w przyszwaki może zostać umieszczone na monitorze, lub komputerze, i w każdej chwili z niego zdjęte. Od strony technicznej jest to monofoniczny odbiornik FM z auto skanerem stacji radiowych. Do obsługi radia służą dwa pokaźne przyciski. Jeden z nich powoduje wykasowanie pamięci radia do częstotliwości 88 MHz (punkt startowy). Drugi z przycisków wyszukuje najbliższą danemu ustawieniu stację w stronę rosnących kanałów tak, jakbyśmy kręcili pokręteł radia w prawą stronę, jednocześnie nasłuchując Eski w eterze. Z tą małą różnicą, że PC radio wyręcza nas w wyszukiwaniu stacji i zawsze zakotwicza na właściwym kanale, wystarczy tylko raz kliknąć na prawym przycisku.

Zakres radia to 88 - 108 MHz. Po kilkakrotnym przeklikaniu i dojściu do górnej granicy, musimy zresetować pamięć radia lewym przyciskiem do 88 Mhz i możemy zaczynać zabawę od nowa. Radio posiada wewnętrzną pamięć aktualnie okupowanej stacji dlatego wyłączenie komputera nie spowoduje usunięcia naszego ustawienia. Jedynym wymaganiem jest zasilanie radia z dwóch baterii-paluszek, lub z zewnętrznego zasilacza 6 V. PC radio zaprojektowano zgodnie z trendem upraszczająco - minimalizującym co oznacza, że nie znajdziemy w nim zbędnych dodatków. Twórcy wyszli z założenia, że każdy szanujący

się posiadacz komputera ma również kartę muzyczną, a jeśli ma kartę to musi mieć też głośniki (lub inny sprzęt odtwarzający). Nasze radio korzysta z nich w bardzo bezpośredni sposób - wyjście Spk-out z karty muzycznej włączamy w obieg radia, zaś nasze głośniki przepinamy do tego ostatniego. Aby uniemożliwić jakiegokolwiek niezgodności (kiedy na przykład karta i radio chcą się produkować w tym samym czasie), zaopatrzone nasz moduł w dodatkowy przycisk Multimedia/Radio. Przełączenie na Multimedia wprowadza radio w stan uśpienia i zmniejszonego poboru mocy (oczywiście przy zachowaniu pamięci stacji) zaś powrót do słuchania ulubionej audycji następuje po ustawieniu przełącznika w pozycji Radio. Można się zapytać o sens zaopatrzenia naszego komputera w PC radio, jeśli można pójść do pierwszego lepszego sklepu, kupić i postawić na biurku radio tranzystorowe. Argumentów „za” jest co najmniej kilka. Po pierwsze PC radio jest naprawdę małe i do tego zajmuje przestrzeń zazwyczaj niewykorzystywaną (na monitorze). Unikamy również niepotrzebnego wielokrotnienia liczby głośników w miejscu pracy. Po drugie jest to niewielki wydatek, który naszej kieszeni nie obciąży w znaczący sposób. Po trzecie i chyba najważniejsze PC radio jest sprzętem praktycznym i wygodnym. Nie musimy używać pokrętła strojenia, gdyż radio jest w pełni zautomatyzowane.

PIOTR



Model QS-822

nas przekonać, że komputer nie powinien się niczym różnić od bożonarodzeniowej choinki. Powiem szczerze, od momentu, gdy zainstalowałem w moim komputerze moduł zwany PC radiem, brakuje mi już tylko wodotrysku i wycieraczek na monitorze. PC radio jest małe i .. piękne. Nic dziwnego zresztą, jeśli wziąć pod uwagę markę producenta - firmę QuickShot, znaną skądinąd

**Sprzęt do testów dostarczyła
firma ARWAL
45-776 Opole,
ul. Wyszomirskiego 1
tel/fax (077) 746 443**

Ze zem 22a klawiatury

Z EKOLOGIĄ NA TY

Jest sobota wieczór. Przyćmione światło, pomruk wentylatora (a może dysku?), blask monitora... (no, no, tekst prawie jak początek romansu) - krótko mówiąc pracujący komputer. Do tego niezły edytor tekstów (legalny!) ze słownikiem synonimów i ortograficznym, więc pomyślałem sobie, że napiszę list do redakcji. A może artykuł. A co. Mamy wolność słowa i prasy czy nie? Pisać przecież umiem. Tylko o czym by tu ... No, najgorszy jest początek, dalej już pójdzie łatwo.

Nigdy, drogi Czytelniku, nie miałeś takich pokus? Miałeś? Tylko stary problem - gdzie znaleźć początek? Oto konkretna rada: weź do ręki dowolne pismo (niekoniecznie to, które czytasz), wybierz dowolny artykuł i zacznij pisać zaczynając np. tak:

Jestem oburzony stwierdzeniami zawartymi w ... lub tak: W pełni podzielam tezy przedstawione w albo nawet tak: Z uwagą przeczytałem ... Z moich doświadczeń wynika..., albo jeszcze inaczej, według własnego uznania.

Zauważ, że wcale nie musisz czytać danego artykułu. Przejrzyj go tylko i wybierz fragment, który wpadnie ci w oko. Gwarantuję, że redakcja pisma, do której wyślesz swoje dzieło, zechce go wydrukować. Że w rubryce listy? No coż, iluż milionerów zaczynało od posady gońca?

Polecam pisma „komputerowe”. Ileż tu miejsca do popisu! Ileż różnorodnych tematów i treści! Porady, opisy, debaty („Ze zem 22a klawiatury”, siel), przykłady, cenniki, opinie ... Można włączyć się w ten nurt bez większych problemów pisząc (podaję w kolejności stopni trudności):

- a) poprosić o poradę (Jak z 486DX2 zrobić Amigę)
- b) skrytykować opis programu (przecież to samo można wykonać operacją ...)
- c) napisać opis programu (Sam na sam z ...)
- d) wytknąć błąd w opublikowanym programie (np. liczącym sumę dwóch liczb jednocyfrowych)
- e) napisać program (Szybkie obliczanie iloczynu dwóch liczb dwucyfrowych z użyciem bibliotek DLL)

Nie zaszkodzi użyć kilku terminów fachowych. Niezastąpiony okaże się tu słownik synonimów albo jeszcze lepiej tezaurus. Wybierzemy sobie kilka ładnych słów i już! Ortografią także się nie przejmujemy - po napisaniu tekstu lub nawet w trakcie można przecież włączyć słownik ortograficzny. Czyli - ręce na klawiaturę, szeroko otwarta głowa i niech płyną myśli swobodne ...

Jeśli ktoś jeszcze nie zorientował się, że kpie, to najwyższy czas. Wiadomo nie od dziś, że grafomanów nie brakuje. Podobno gdyby posadzić stado małą i dać im klawiaturę, to walcąc w klawisze jak popadnie kiedyś napisałyby powieść (tak twierdzą ci od rachunku prawdopodobieństwa). Natomiast Ty, drogi Czytelniku, zanim dołączysz do grona radosnych twórców, pomyśl, czy faktycznie masz coś do powiedzenia. Potem wspomnij, że nawet najlepsza maszyna do pisania nie stworzy pisarza (to nie moje). A jak już napiszesz, to przed wydrukowaniem daj komuś do przeczytania. Dlaczego przed wydrukowaniem? Z powodów ekologicznych - mam nadzieję, że w ten sposób zaoszczędzimy kilka hektarów drzew. Jeśli opinię nieule uzyskasz z dwóch niezależnych źródeł, możesz zaryzykować wysłanie tekstu do redakcji. Może wydrukują.

Chrońmy przyrodę. Publikujmy w Internecie. Tam nie używamy papieru, a i grono czytelników dobrane i wybrane. Nadal jednakże możemy napotkać na starą jak świat problem sformułowany w prawie nauczania języków: Jeżeli Iksiński nie ma nic do powiedzenia i nauczy się francuskiego, to Iksiński nie będzie miał nic do powiedzenia po francusku (to też nie moje). Sporo ludzi, choć w tym przypadku przynależność do homo sapiens jest problematyczna, poszerza w braku tematów do rozmowy swoje wypowiedzi dość krzywym słowem na k - ale pisać tego raczej nie wypada. No to co? Nie pisać? Pisać. Ale niekoniecznie od razu wysłać pocztą (polską lub elektroniczną). To tyle na dziś.

WASZ WITEK

Wszelkie przedstawione tu myśli i poglądy niekoniecznie odzwierciedlają rzeczywiste myśli i poglądy autora (czyli moje). Jeżeli w tekście wykorzystano cytaty z kogoś lub czegoś, to nieświadomie i z góry przepraszam za naruszenie praw autorskich.

P.S. Ogłaszam konkurs bez nagród dla komputerowców. Odpowiedzcie, czy:
- ang. directory to katalog czy kartoteka?
- ang. line to linia czy wiersz?
A może jeszcze coś innego?

Masakra w parku

Działalność organizacji mafijno-podobnych na terenach dawnych państw komunistycznych jest świetnym tematem dla twórców bestsellerów książkowych, artykułów prasowych i filmów.

Wystarczy wspomnieć słynne Psy Pasikowskiego. W poszukiwaniu polskiej, rosyjskiej, ukraińskiej czy jakiej tam jeszcze wersji cosa-nostry wyruszyli także twórcy gier komputerowych.

**"Kto zdobędzie Lenina FRS3?
Mały czy też Matka Teresa,
Czarny Płaszcz i Krwawy
Quebell? Ruszaj, mistrzu,
pogromco Woo-Doo-UPala"**

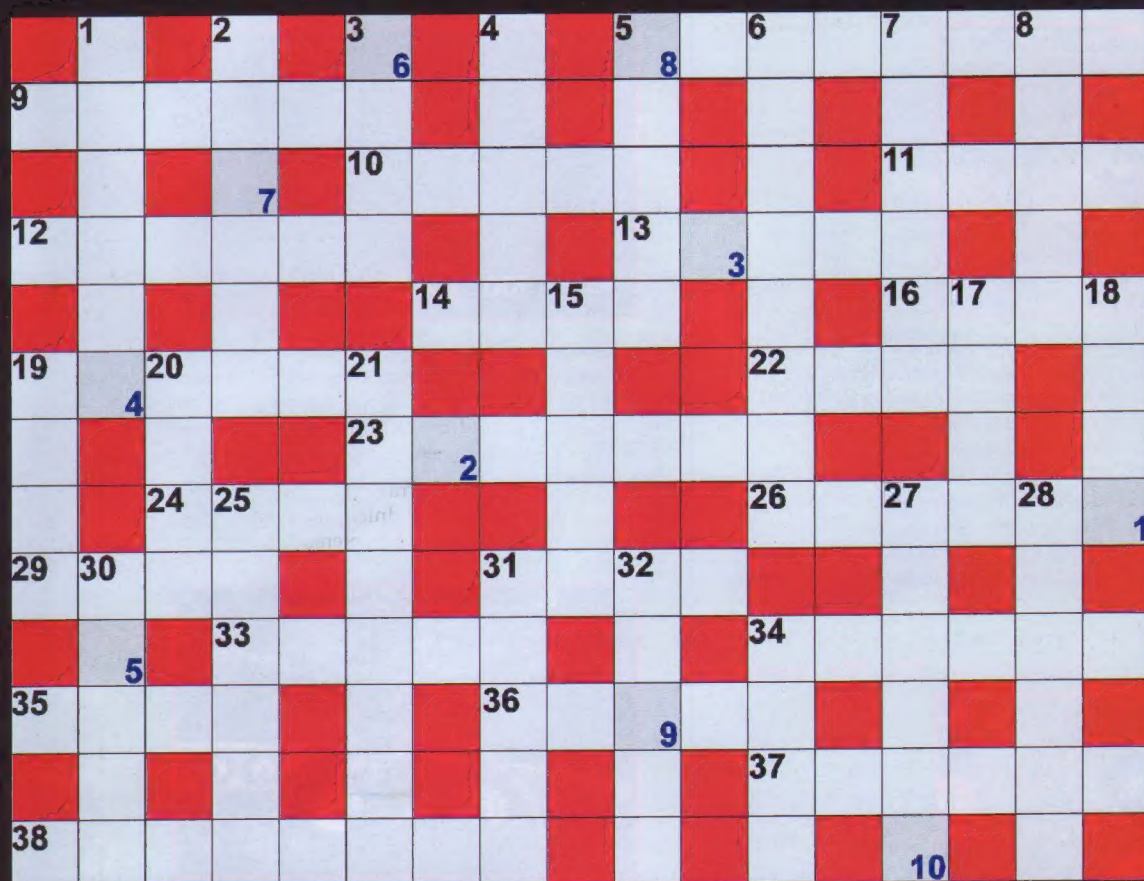
Prawo Krwi to opowieść o ekspansji zbrodniczych organizacji w walce o wpływy, władzę, pieniądze. Mafia działa w Chinach, USA, Włoszech. Tysiące ofiar mordowanych



w okrutny sposób, handel narkotykami, pranie brudnych pieniędzy, przemysł technologii nuklearnej. Cały świat jest w niebezpieczeństwie... Rządy poszczególnych państw przygotowują program walki z plagą. Powołują specjalne oddziały policyjne. Prawo Krwi przedstawia jedną z akcji polskiej grupy antyterrorystycznej Grom - przechwycenie radioaktywnej przesyłki. W grze jako obrońca prawa musisz stawić czoła mordercom i okrutnym przemytnikom i odnaleźć głowicę nuklearną. Twoja wojna prowadzona jest w stylu Mortal Kombat - odbywasz krawe pojedynki. Walczysz z ludźmi szkolonymi w najlepszych szkołach walki, doświadczonymi na froncie w Afganistanie. Kopanina w parku przerywana jest odpawami, krótkimi scenkami strzelanin w stylu Doom'a i pościgiem samochodowym. Prawo Krwi to kawał dobrej roboty. Wzbogacone jest o niezłą grafikę i sugestywne ozdóbki dźwiękowe. Twórcy zadbałi też o odpowiednią oprawę i klimat publicystyczny dający grze posmak realizmu i uczestniczenia w autentycznych wydarzeniach. Kolejny raz jesteśmy świadkami, jak nasz przemysł gier komputerowych dogania zachodnich gigantów.

MARIUSZ

Krzyżówka



Pionowo:

1. materiał budowlany
2. wełniany, może być golf
3. zabożeństwo
4. antonim zia
5. wyścigi dwulatków
6. stworzenie (brzydkie)
7. działło
8. dziura
15. sklejka
17. tamuje krew
18. piorun
19. durszlak
20. wojskowy rów
21. małżeński pierścione
25. poplątane włókna lnu lub konopi
27. nie atak
28. odmienność
30. sucha trawa
31. pokerowy ...

Poziomo:

5. urzędnik o nieograniczonej władzy w starożytnym Rzymie
9. informacyjny bądź do kawy
10. zagarnięcie
11. ptak śmieszka
12. np. w śliwce
13. kłamstwo
14. np. waniliowe, truskawkowe
16. bazar
19. poprawka w bilansie
22. skwar
24. mierzony w omach
26. list bez podpisu
29. choroba zakaźna
31. pensja aktora
33. stare kocisko
34. niejedna w książce
35. zakazany temat
36. plakat
37. zaufanie
38. przedrostek

Rozwiązaniem krzyżówki jest hasło składające się z liter oznaczonych cyframi od 1 do 10

Rozwiązania prosimy nadsyłać na adres redakcji wyłącznie na kartkach pocztowych zamieszczonych we wkładce

**Wygraj
2 x speed
CD-ROM**

Tipsomania

MORTAL KOMBAT 3



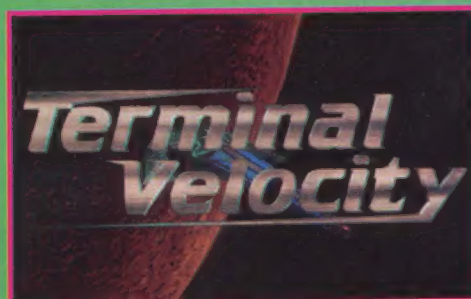
Kody z Instrukcji nie mówią za wiele. Można sobie pomóc uderzając w odpowiednie klawisze bardzo szybko - 101-000 - uzdrowienie gracza 1, 000-101 osłabienie gracza 1; 202-000 - uzdrowienie gracza 2, 000-202 - osłabienie go; 972-279 - odłączenie czasomierza; 985-125 - super wojownik; 688-422 - walka w ciemnościach; 460-460 - super walka; 969-141 - zwycięzca walczy z Motaro; 769-342 - zwycięzca walczy z Noob Sailbot; 033-564 - zwycięzca walczy z Shao Kahn. Po wpisaniu przy stracie gry MK3 666 1000000 można wcielić się w Smoke'a, Shao Kahna i Motaro. Po MK3 można też wpisać inne liczby: 8888 - wydłuża postaci, 1111 - skraca je, 831 - postaci są niewyraźne, 8000 - szybka rozgrywka, 603015 - wolna rozgrywka.

CRUSADER: NO REMORSE



Po wpisaniu w trakcie gry JASSICA 16 uaktywniasz specjalne opcje: F10 daje pełne uzbrojenie, amunicję, energię, klucze, itd, Ctrl + F10 to niewidzialność. Można też zmienić stopień trudności (CRUSADER - SKILL plus odpowiedni numer poziomu) i wybrać misję (CRUSADER - WARP plus numer misji).

TERMINAL VELOCITY



Po wklepaniu TRIGODS otrzymujemy niewidzialność, dodatkowe uzbrojenie - wpisując MANIACS, pełną osłonę uzyskujemy dzięki TRISHLD. Na następny poziom przenosi nas TRINEXT. Wykańczająca prędkość (terminal velocity) pojawia się dzięki TRIBURN.

WITCHAVEN



Podczas wchodzenia do gry po wciśnięciu Backspace uaktywnia się następujące kody, które w grze można wykorzystać: WANGO - polepsza naszą kondycję życiową, daje nam kompletną osłonę i przenosi na 7 poziom; SCOOTER - dostarcza broni, czarów i dzid; MOMMY - z każdego rodzaju czarów otrzymujesz po dziewięć „ładunków”.

THE NEED FOR SPEED



Podczas podawania swojego imienia wpisz: EAC RALLY, a nawierzchnia drogi, po której jedziesz zamieni się w zwirową; EAC WARP - zwiększa do maksimum tempo gry; a EAC POWER daje Ci super samochód.

HERETIC



Kody aktywne podczas gry: KITTY - poruszanie się między poziomami, RAVMAP - podczas edycji mapy pokazuje całą mapę oraz czyhające stwory, SKEL - wszystkie klucze, RAMBO - maksymalne uzbrojenie, PONCE - 100% życia, GIMME - umożliwia użycie poszczególnych bajerów (a - Pierścień Niewidzialności, b - Kula Cienia, c - lampa kwarcowa, purpurowa buteleczka dająca siedem ogniw życia, e - Księga Mocy, f - pochodnia, g - Starożytna Bomba, h - Zarodek Przemienienia (Morph Ovum) (sam możesz stać się na krótko kurczakiem, gdy wpiszesz COCKADOODLEDOO) i - Skrzydła Gniewu, j - SHAZAM - zwiększa moc broni na 30 sekund, QUICKEN - odporność na ciosy i broń potworów.

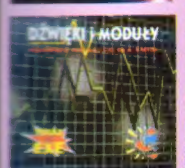
SPRZEDAJEMY WYSŁĘKOWO DETALICZNIE I HURTOWO

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA CD32/CDTV/CD CD32/CDTV/CD PC PC PC PC PC PC PC PC CD CD CD CD CD CD CD CD

Allen Breed Tower Assault	58.50
Amazing Spiderman	19.50
Barabas A1200	58.50
Bullseye Sporting Darts	29.50
Cyberforce	30.00
CYTADELA wer.HD	29.90
Deflect Attack	39.50
DIAMONDS MINE	13.90
EuroSoccer	29.50
Fears A1200	58.00
Flames of freedom	19.50
FOREST DUMB	21.00
Gate 2 Freedom	30.00
Gielda Światowa	19.50
Greens (golf)	20.00
Hamdall 2	48.00
Lamborghini	40.00
Laser Word	13.50
Liga Polska Manager	20.00
Master Mind	12.00
Mean Arenas	25.00
Mieczy Waldgira	12.00
Pachowy Prezent	30.00
POLTERGEIST	26.00
Prawo Krwi A1200	33.00
Project Battlefield	27.50
Puzzle EXE (2 dyski)	15.00
Speedway Manager	22.00
Street Hasle	12.50
Super Skidmarks 2	39.50
Ton - Miroslaw kontra Sławomir	25.00
Za Żelazną Bramą	22.00
Zaklęta Wyspa	24.50

EDUKACJA I UŻYTKI

ABC chemii	19.50
Amitest mini	9.50
Amitest pro 2.0	45.00
Atlas świata	33.00
Eteacher angielski	30.50
Geografia Polski	9.50
Geometria dla każdego	25.00
Historia	25.00
Korepetytor z fizyki	19.50
Korepetytor z gram j.pol.	19.50
Mały Tales	24.50
OPERA	15.50
Pomocnik krzyżówek	15.50
Super Memo	49.00
Was ist das?	25.00



SCENA-PL kolekcja grafik, dem, muzyki, animacji, wszystko 100% made in Poland, startuje na CD32, No Reset, Workbench, cena tytył: 49.95 zł. dla prenumeratorów

ADRES DLA KORESPONDENCJI
EXE AHP
SKRYTKA POCZTOWA 163
53-650 WROCŁAW 57

—SKLEP FIRMOWY—

EXE
DOM HANDLOWY „SK” STOISKO KOMPUTEROWE
WROCŁAW, UL. KUŹNICA 10, II p

Alfred Chicken	20.00
Alien Breed 3D	119.00
All Dogs go to heaven	25.00
Amiga Tools 3	75.00
Aminet 7	49.00
Aminet 9	49.00
Aminet 10	49.00
Aminet 11	49.00
Aminet set 2 (4xCD)	135.00
BCI NET 1	29.00
Brian the Lion	45.00
Brutal Paws of Fury	98.50
Castles 2	55.00
CD Network	65.00
CDPL 1	50.00
Cinema Studio	95.00
Clip art and fonts	39.90
Crazy World of Demo	49.95
DŹWIEKI I MODUŁY	49.95
Eric Schwartz CD	97.50
Fields of glory	70.00
Gamers Delight 2	65.00
Games and goodies	39.95
Giga graphic 4xCD	90.00
Giga PD 3XCD	70.00
Gold Fish 3	85.00
Guinness CD	50.00
Impossible Mission 2050	65.00
Jet Strike/Bump n Burn/Golf	79.00
Last ninja 3	39.50
Lemmings	65.00
Light Rom 3 (3 x CD)	195.00
Lilil Devil	125.00
Lost Vikings	65.00
Lotus Trilogy	85.00
Manchester United	89.50
Meeting Pearls 3	39.90
Morph	20.00
Music Mods & Sound	39.90
Now that call games 1/2	39.95
Out to lunch	20.00
Overkill / Lunar	20.00
Pinball Fantasies / Sleepwalker	39.95
Pinball Illusion	61.00
Power Drive	150.00
Psycho Killer	29.50
SCENA-PL	49.95
Sex and games 1/2/3	35.00
Sexual fantasies	50.00
Shadow Fighter	135.00
Simon the Sorcerer	90.00
Super Autos	30.00
Super memo 3.0	80.00
Super Methane Bros	50.00
Syndicate + Alfred Chicken	150.00
Ten on ten (10xCD)	200.00
The big six	65.00
Town with no name	29.90
UFO	99.00
Video Creator PL	90.00
Woman in motion	50.00
Worms	119.00
ZX Spectrum emulator	95.00

DŹWIEKI I MODUŁY największa kolekcja sampli, multo-
stwo modułów, programy muzyczne, start na CD32,
Work-bench, No Reset, ostatnia szansa przed wyczer-
paniem nakładu, ten tytuł jest wejściem do klubu prenu-
meratorów kompaktów EXE, a co za
tym idzie biletem uprawniającym do
zakupów z bonifikatą 49.95 zł.

EDUKACJA I UŻYTKI:

Belfer fizyka	39.50
Belfer ortografia	39.50
Brzdąc	25.00
Elektrostatyka	45.00
Elementy Kinematyki	29.50
English Reader	35.99
English Reader bazy	10.00
Eteacher 2.5 ang	37.50
Eteacher 2.5 niem.	37.50
Eteacher 3.0 ang	49.50
Eteacher franc	37.50
Gandalf (arkusz)	60.00
Geografia	24.00
Geometria	25.00
Gramar Tree	37.50
Gustaw	26.84
Historia	24.90
Historia Polski WIN	27.52
Ilustrowany Leksykon Tech	54.90
Korepetytor z fizyki	19.50
Literki Cyferki 3.0	24.50
Mata ortografia	24.50
Mały Słownik niem-pol	18.50
Mapa Europy 6.0 WIN	39.00
Mapa Polski 6.0 WIN	39.00
Mat 1-2-3	23.80
Mat Mis	22.10
Matma kl. 1,2 Liceum WIN	59.00
Nienawidzę ortografii	18.50
Optyka	28.50
Ortomania	24.90
Pitagoras Egz do szk.średniej	42.70
Pitagoras Liceum klasa 3.4	42.70
Pitagoras podstaw. cz.1	39.50
Pitagoras podstaw. cz.2	39.50
Pop Deutsch/English	48.00
Pop Francaise	42.70
Prawo jazdy	39.50
Słownik ang-pol	40.00
Słow. nauk. techn. ang-pol	48.80
Słownik pol-ang	39.00
Spiele mit Worten	44.50
Was ist das?	19.50
You and me	48.00

GRY

Bully Sporting Darts	29.50
Front Lines	66.00
Gnome Alone	30.00
Kajko i Kokosz	45.00
Kosmos (gra handl)	35.00
Larry 6	81.00
One must fall 2097	48.80
Pacific Striker	91.50
R-Activ	15.00
Return of the Phantom	79.30
Teenagent	48.00

16-bit masterpiece	25.00
2300 midi file collection ..	25.00
3D Games of 95	29.00
Air Power	149.00
Aliens	159.50
Amazon Queen	94.20
Blue Max	60.00
Castles 2	99.00



Jest to najnowsza kolekcja oprogramowania, dla WINDOWS 95, WINDOWS, MS DOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Zawartość płyty to 800 programów, wśród nich 350 MB użytecznych, 150 MB gier. Atrakcyjność zwiększa polski program, ułatwiający instalację programów i przeglądanie opisów. CENA: 25.00

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona w pełni nowemu WINDOWS 95. Polski program zarządzający oraz opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym. Całość to prawie 800 MB oprogramowania (gry, programy użytkowe, edukacja). CENA: 25.00



City 2000	75.00
Command&Conquer	142.00
Critical path	98.00
Dawn Patrol	138.00
Deadalus encounter	134.50
Fade to black	135.00
Family fun	25.00
Full Throttle	125.00
Gabriel Knight	90.00
Soccer International	42.00
Space Quest 6	107.50
Steel panthers	149.50
SU-27 Flanker (WIN 95) ..	180.30
The Best game of 95	29.00
The big red adventure	72.00
The need for speed	135.00
Thunderscape	149.00
Ultimate Body Blows	85.00

Wbrew sugestiom wynikającym z tytułu jest to zestaw gier nie tylko na dziojstik. Staranna selekcja przy doborze materiału na tę płytę pozwala nam zapewnić zabawę najwybredniejszym graczom.
CENA: 25.00



Golden 90 games	39.00
Golden games 4 (też 1,2,3) ..	25.00
Golden sound 3 (też 1,2) ..	25.00
International Soccer	42.00
Kasparov Gambit i Brydż 2 ..	58.00
Lilil Devil	49.50
Loadstar (3xCD)	203.90
Lost eden	134.00
Media Share (od 1 do 18) ..	25.00
Mega pack 4	150.00
Midi & wave workshop	25.00
Music from heaven	25.00
Music toolbox	25.00
Myst	105.00
Networks	129.75
PANIC IN THE PARK	129.00
PC game gun gra i pistolet ..	185.00
PHANTASMAGORIA (7xCD) ..	165.00
WINDOWS 95-games	25.00
WINDOWS 95-utilities	25.00
Virtual Chess	136.00
Walls of Rome	89.00
Wing Commander 2	58.00
Woodruff	99.00
Word Circuit F1	73.00
World Cup	92.00
World cup all time great ..	81.00
EROTYKA	
Erotic (od 1 do 10)	25.00
Adult share (od 1 do 10) ..	25.00
Sakura (od 1 do 9)	25.00
POLSKIE KOMPAKTY:	
Euro Plus+ (3xCD)	485.00
Muzyczna jedynka	45.00
Super Media 3 (także 1,2) ..	25.00
Świat Windows	23.00
Top gry 1/2/3/4	25.00
Gwiazdy Shareware-gry	25.00
Gwiazdy Shareware-grafika ..	25.00
Super Media Gold	25.00

AKCESORIA

1 MB do A600 110.00
4 MB Simm PS2 (72 pin) 250.00
CD ROM (x2) atapi / IDE 200.00
CD ROM (x4) atapi / IDE 250.00
CD ROM (x5) atapi / IDE 380.00

PEŁNY KATALOG

otrzymasz bezpłatnie, jeśli prześlesz kopertę z naklejonym **ZNACZKIEM** za 80 gr. oraz informacją o posiadanym komputerze.

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY na kartkach pocztowych, telefonicznie oraz faxem

REALIZACJA ZAMÓWIEŃ w większości przypadków w tym samym dniu, za pośrednictwem poczty (opłata pocztowa 3.50 zł.) **PLATNOŚĆ** przy odbiorze u doręczyciela lub na pocztce.

Dla hurtowników atrakcyjne rabaty cenowe!!!

PROJEKT: ADAMUS (L.A.)

Sprzedaż hurtowa :

„HMS Computers” s.c.
ul. Krakowska 41 A
45-018 Opole

45-018 Opole, ul. Krakowska 41 a.
(D.H. "ŚLIMAK")
45-056 Opole, pl. Teatralny 13, I p.
(SDH "OPOLANIN")

tel./fax (0-77) 54-74-13

DLA SKLEPÓW
RABATY 20-30%

- ☛ Prowadzimy sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na k-t odb.)
- ☛ Po otrzymaniu koperty z naklejonym znaczkiem (za 80 gr.) wysyłamy pełny cennik
- ☛ Cennik można także otrzymać faxem.
- ☛ Korzystne warunki dla partnerów handlowych (rabaty, płatności)

Programy na IBM PC CD

Tytuł	Cena
1944 Across the Rhine	134.20
A4 Networks	128.10
Action Soccer	75.64
Actua Soccer	122.00
Adult Share (1-10)	25.00
Alien Breed Tower Assault	100.04
Alone in the Dark III	97.60
ANGEL DEVOID PCR	141.90
Arcade Pool + Overdrive	86.62
Asterix-Cesar's Challenge	136.64
Atlas Europe	81.50
Battle Isle III 2*CD (IBM)	169.00
BATTLES IN TIME	95.00
BEZ DŻOJSTIKA	
NIE DOTYKAJ (polskie opisy)	25.00
BIURO (polskie opisy)	25.00
BRAIN DEAD 13	109.80
BRUTAL PAWS OF FURY	115.90
CAESAR II	134.20
CAPITALISM	122.00
Chopin	115.90
CHRONOMASTER	152.50
Commanche vs. Werewolf	122.00
Crusader No Remorse	134.20
CYBERMAGE	134.20
Dawn Patrol	101.26
ENCYCLOPEDIA OF GAMES 2CD	70.00
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	122.00
Erotic (1-10)	25.00
Euro Plus+Profesa-Pack	520.00
EUROFIGHTER 2000 - TFX 2	188.10
EXTREME PINBALL	109.80
FANTASY AFTER DARK	83.00
Fifa '96	134.20
FOOTBALL LIMITED	170.80
Front Lines	73.20
Fun & Games	20.00
GABRIEL KNIGHT II	178.90
Golden Games IV (I,II,III)	25.00
Golden Sound III (I,II)	25.00
GRAFIKA (polskie opisy)	25.00
Grand Prix Manager	134.20
Gwałtowny Shareware-gry/grafika	20.00
Hellfire Zone	98.82
HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.40
Hi-Octane ****	48.80
High Seas Trader	73.20
International Tennis Open	138.64
INTERNET DLA	
KĄŻDIGO (polskie opisy)	25.00
JOHNNY BAZOOKATONE	119.56
Kasparov's / Bridge	48.80
King's Quest VII	98.82
Klik & Play	109.80
Kolekcja "Blines"	109.80
Kolekcja "Symulatory"	109.80
KOLEKCJA DŹWIĘKÓW	25.00
KOLEKCJA IKON (polskie opisy)	25.00
KOLEKCJA KLIPARTÓW 1	
(polskie opisy)	25.00
KOLEKCJA KLIPARTÓW 2	
(polskie opisy)	25.00
Kashan Conspiracy	73.20
LION	146.40
LORDS OF THE REALMS	79.30
Lost Eden	134.20
Machiavelli-Książę/ver.pol.	109.80
Magic Carpet 2	134.20
MAPAPOLSKI+NIEM	
+ŚWIATA+EUR.	85.00
MARCO POLO	136.64
MECHWARRIOR II	128.10
Media Share (1-18)	25.00
Megapack III (12-CD)	150.00
Megapack IV (11-CD)	159.00
MEGATRIPIAK (3*CD)	65.00
Midi & Wave Workshop	25.00
Millenia	98.82
Mortal Combat 3	190.00
Napoleon	98.82
Navy Strike	104.92
Need for Speed	134.20

Phantasmagoria	164.70
PINBALL ILLUSIONS	79.30
PINBALL WORLD	79.30
PITFALL	110.00
POLSKIE KSIĄŻKI	
TELEFONICZNE	92.50
Power House	79.30
Prisoner of Ice	128.10
Privateer	48.80
PRO PINBALL the WEB	98.82
PROFESSIONAL CLIPART 2	75.00
PROGRAMY NARZĘDZIOWE	
I DIAGNOSTYCZNE	25.00
PSYCHIC DETECTIVE	134.20
Rally Championship	67.10
Rebel Assault II	189.10
RED GHOST	109.80
Rescuer	134.20
Sea Legends	158.60
Sex & Games	20.00
SHIVERS	134.20
Shockwave Win.	134.20
Silent Steel 4*CD	183.00
SOCCER STARS '96(4 gry)	109.80
SOUNDS EFFECTS	
(polskie menu)	25.00
Star Rangers	122.00
Stone Keep	170.80
Strip Poker Pro	136.64
Stunt Driver	30.50
Supermedia 1/2/3/Gold	25.00
Syracuse Language System With	
Veloc(w komplecie - mikrofon)	98.82
Syracuse Language	
System-JR/Sr-(8/8-)	75.64
Świat Windows (polskie opisy)	20.00
Teenagent	99.00
Tekwar	146.40
TEMPEST 2000	128.10
THE BEST 3D GAMES OF '95 CD	25.00
THE BEST EDUCATIONAL	
SOFT.OF 95	25.00
THE BEST GAMES OF '95	25.00
THE BEST WINDOWS SOFT.OF 95	25.00
THE DAY OF DARK FORCES	67.10
THE DIG	158.60
Theme Park+Trans.Tyeon	109.80
THUNDERHAWK 2	158.60
Time Gate- Knight Chase	136.64
Top Gry 1/2/3/4	25.00
TORINS PASAGE	134.20
TWOJ WINDOWS 95	
(polskie opisy)	25.00
US Navy Gold (USN+Marine F.)	134.20
VIDEO ENGLISH	122.00
Warcraft II CD (IBM)	146.40
Wetlands	146.40
Windows 95-games/utilities	25.00
WING COMMANDER IV	189.10
Wings of Glory****	48.80
Witchaven	146.40
Wolfpack ****	48.80
Worms	146.40
WRESTLEMANIA WFF	119.50
Z INTERNETU	
PO POLSKU (polskie opisy)	25.00

Programy na IBM PC 3,5"

Tytuł	Cena
7 Dni 7 Nocy	40.26
ABC Arytmetyki	21.35
Alien Breed Tower Assault	87.84
ATLAS ŚWIATA	48.80
BASTION	48.80
BODY SLAM WRESTLING	23.70
Bridge Challenger	103.70
Brutal Football	30.50
Bzdąq (IBM)	24.90
Cannon Fodder 2****	48.80
Car & Driver	30.50
Colonization	85.40
Crazy Cars II	19.52
Dangerous Streets	28.06
Desert Strike	61.00

Dungeon Master	24.40
Edukacja (IBM)	50.00
Eple	28.06
ETEACHER NIEMIECKI WIN.	55.00
F-19	18.30
Football Glory	51.24
Front Lines	58.56
Fury of the Furries	52.46
Gear Works	21.96
Genesis	52.46
Gunship 2000	30.50
Harold's Mission	51.20
Harpoon II ****	
48.80	
High Seas Trader	58.56
IndyCar Racing	56.12
International Soccer	23.60
Ishar 3	45.14
Isle of the Dead	36.30
Język Angielski (IBM)	30.00
Język Niemiecki (IBM)	30.00
Jonny Quest	30.00
Jungle Strike	28.06
Kajko i Kokosz	50.02
Klik & Pay	85.40
Lamborghini	40.26
Liga Polska Manager'95	39.04
Literat v.1.0	51.24
LORDS OF THE REALMS	61.00
Manchester United PLC	36.60
MAPA EUROPY WIN.	39.50
MAPA NIEMIEC WIN.	39.50
MAPA POLSKI WIN.	39.50
Matematyka kl.III-IV	21.35
Matematyka kl.VII-VIII	28.84
Megablast (IBM)	23.70
Menu! + Pasjans	12.80
Mistrz Arytmetyki	21.35
MKS_VIR (IBM)	79.30
MKS_VIR UPG (IBM)	36.60
Nascar Racing	73.20
NIEMIECKI DLA DZIECI	39.80
Operation Combat 2	23.60
Oscar	30.50
Overdrive	59.78
PINBALL ILLUSIONS	58.56
Piotrków 1930	42.70
POLANIE	51.24
Prawo Krwi	36.60
Rally Championship	34.77
Ramon's Spell	36.60
Robinson's Requiem	58.56
SAM PRZECZYTAŁ	48.80
Skaut Kwaternaster	36.30
Slateman	30.00
Soccer Kid	47.58
Softys	36.30
Task Force ****	36.30
Teenagent	48.80
TESTY Z HISTORII NAJNOWSZEJ	48.80
TESTY Z MATEMATYKI	48.80
TESTY Z W.O.S.	48.80
The Games	24.40
UFO:Enemy Unknown ****	48.80
Układ Współrzędnych	16.30
Ułamki	21.35
Vinyl Bogini z Marea	30.50
World Cup Year 94	89.06
Worms	115.90
X-COM:Terror z głębin/Polwer	85.40

Programy na AMIGĘ

Tytuł	Cena
ALFABET ŚMIERCI	39.04
Alien Breed 3D (A1200)	115.90
American Poker	9.76
American Poker-Data Disk	6.10
Ami Tekst Mini	9.50
Ami Tekst Pro 2.0	45.00
AMILAB	24.50
Amisłownik Pol-Ang, Ang-Pol	19.50
Amisłownik Pol-Niem, Niem-Pol	18.50
Amisłownik	9.50
Arnie 2	17.80
Body Blows Galactic (A1200)	79.91

Classic Board Games	16.80
COALA (A1200)	87.84
Colonization	85.40
Crazy Cars II	19.52
Cyberforce	30.50
Cytadela	40.26
Dangerous Streets	28.06
Desert Strike	24.40
Digi Booster (A)	24.50
Doman-Grzechy Ardana	24.16
Dungeon Master	18.30
Edukacja (A)	30.00
Eksperyment Delfin	24.16
Epic	24.40
Eteacher Angielski	30.50
Exile	48.80
F-19	18.30
Fears (A1200)	58.56
FIRMA V.6.1	160.00
Forest Dumb	23.80
Franko-the Crazy Revenge	24.40
Fury of the Furries	52.46
Gata 2 Freedom	30.50
Gear Works	28.06
Genesis	52.46
Gloom Deluxe	81.00
Gunship 2000	30.50
Harold's Mission	51.20
High Seas Trader (A1200)	51.24
Hiper Słownik	21.86
Ishar 3	42.70
Jaguar XJ 220	24.40
Język Angielski (A)	30.00
Język Niemiecki (A)	30.00
Jurajski Sen	21.86
Kajko i Kokosz	39.04
Knight of the Sky	24.40
Kupiec (A)	30.00
Kwik Snax	14.64
Lamborghini	40.26
Lazarus (A)	30.00
Liga Polska Manager '96	39.04
Liga Polska Manager'95	18.80
LOWCY GŁÓW	19.50
Megablast (A)	16.80
MEGAPACK-4 gry	54.90
Mentor	35.38
Metal Combat	30.50
Mr Tomato	17.80
Novapaint	36.60
Odyssey	48.80
Opera	15.00
Oscar (A1200)	28.06
Pechowy Prezent	30.50
PINBALL ILLUSIONS AGA	54.90
PISARZ 3.0 (A)	49.50
Pole Walki	21.96
Poltergeist	30.50
Project Battlefield	26.84
Rally Championship	42.70
Robinson's Requiem	53.88
Sensible World of Soccer	84.18
Skarb Templariuszy	23.70
Skaut Kwaternaster (A)	23.70
Soccer Kid	42.70
SOCCER STARS'96(4 gry)	89.06
Speedway Manager 2	24.40
SPERIS LEGACY (A1200)	104.92
Summer Camp	19.52
SUPER LEAGUE MANAGER	48.80
Super Stardust (A1200)	79.91
Super Tennis Champ	48.80
Superskildmarks	41.48
Surf Ninjas (A1200)	28.06
Świat Fizyki (A)	40.00
Taekwondo Master (A1200)	28.06
The Games	24.40
Total Carnage (A1200)	21.96
Traps & Treasures	30.50
World Cup Year 94	76.88
Worms	103.70
Xtreme Racing (A1200)	81.00

ZAPOWIEDZI PROGR. na AMIGĘ

SUPER BULI	31.72
------------	-------

**** - Niższa cena

DLA PRENUMERATORÓW PC SHAREWARE
I CD ACTION RABAT 5 % !!!